MEHR FUN
FÜR NUR € 1,99

100% KAUFBERATUNG DIE SPASS MACHT
PC, PLAYSTATION2, XBOX & GAMECUBE

# VIDEO GAMES AKTUELL

JULI 2004

NUR 1,99 EURO MIT CD!

VOLLVERSION! CONFLICT ZONE

Echtzeit-Strategie!
JETZT SPIELEN!

GTA: SAN ANDREAS
Alle Neuerungen im Detail!

SPLINTER CELL 3
So genial wird Teil drei!

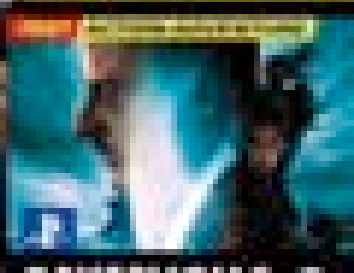
FARCRY INSTINCTS
Wahnsinn! Neue Bilder & heiße Infos von der Konsolen-Version!

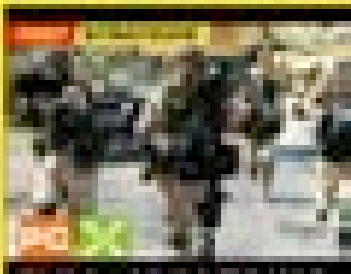
TIPPS & TRICKS: ONIMUSHA 3, CODENAME: PANZERS + 4 SEITEN CHEATS U.V.M.

## TESTCENTER

DRIVER 3
Die heißeste Bugsten-Action auf dem Polizeiland!

CODENAME: PANZERS
Brachiale Panzerschlachten!





ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
Bombastische Dämonenjagd!

FULL SPECTRUM WARRIOR
VR-Marines in Kampfeinsatz!

€ 1,99

# VIDEO GAMES AKTUELL VOLLVERSION

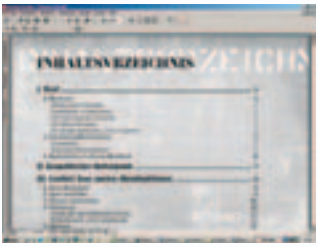
CONFLICT ZONE™

# CD-ROM VOLLVERSION

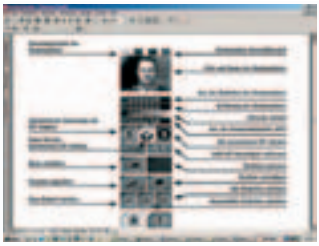
**Diesmal schicken wir Sie mit dem strategischen "Conflict Zone" direkt in ein fiktives Kriegsgebiet.**

## HANDBUCH

Das Handbuch zu unserer VGA-Vollversion "Conflict Zone" finden Sie als PDF-Dokument für den Acrobat Reader auf der CD-ROM. Legen Sie die CD ins CD- oder DVD-Laufwerk Ihres PCs ein und öffnen Sie das Inhaltsverzeichnis der Disk im Windows-Explorer. Wechseln Sie ins Verzeichnis "\Handbuch". Dort finden Sie die PDF-Datei "Manual_DE.pdf". Um diese zu öffnen, benötigen Sie den Acrobat Reader. Dieses Programm ist in der Version 4.05 im Verzeichnis "\Acrobat" auf der CD-ROM enthalten.



▲ **PDF-DOKUMENT:** Mit dem Acrobat Reader holen Sie sich das Handbuch auf den Bildschirm.



▲ **AUSKUNFTSFREUDIG:** Die integrierte Anleitung beschreibt alle Funktionen und Anzeigen.

## SYSTEMANFORDERUNG

**IBM- oder kompatibler PC**
**CPU:** Intel® Pentium II®-Prozessor 300 MHz oder gleichwertig.
**Betriebssystem:** Windows ® 95/98/Me/2000.
**Festplatte:** 600 MB verfügbarer HD-Speicher. **RAM** 128 MB.
**3D-Video:** 3D-AGP-Grafikbeschleunigungskarte mit 8 MB, 100% kompatibel mit Direct3D™ (Typ: Nvidia TnT) oder 16 MB PCI-Karte, die 100% kompatibel mit Direct3D™ ist. DirectX™ 8.0 (im Spiel enthalten) oder neuere Version.
**Audio:** 100% Sound Blaster®-kompatible Soundkarte. **CD-ROM-Laufwerk:** 4xSpeed oder schneller.
**Maus:** 100% Microsoft®-kompatible Maus

## INSTALLATION

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein. Ist die AutoPlay-Funktion aktiviert, erscheint automatisch das Menü.

Sollte die AutoPlay-Funktion des Laufwerks deaktiviert sein, öffnen Sie die CD bitte mit dem Windows-Explorer. Klicken Sie im Inhaltsverzeichnis der CD doppelt auf "AutoRun.exe".

▲ **INSTALLATION:** Mit diesem Bildschirm beginnt die Installation unserer Vollversion.

## CONFLICT ZONE INSTALLIEREN

Es stehen zwei Setup-Varianten zur Verfügung:

**Vollständig:**

Installiert das komplette Paket.
Hier können Sie nichts falsch machen.

**Angepasst:**

Hier entscheiden Sie selbst, welche Programmfeatures installiert werden sollen. Diese Option sollten nur erfahrene Anwender wählen.

▲ **AUSWAHL:** Unerfahrene Spieler sollten unbedingt die vollständige Installation vornehmen.

## CONFLICT ZONE SPIELEN

Nach der Installation starten Sie das Spiel über die neue Verknüpfung im Startmenü. Wir wünschen Ihnen viel Spaß!

# VOLLVERSION
# PC CD-ROM

**Command & Conquer auf Französisch: Retten Sie die Menschheit in Ubisofts ultimativer Echtzeitstrategie-Schlacht.**

## MARSCHBEFEHL

Nach der erfolgreichen Installation sollten Sie die Optionen wie zum Beispiel Auflösung und Grafikdetails Ihren Wünschen anpassen. Anschließend ziehen Sie entweder alleine oder gegen Freunde in den virtuellen Krieg von Ubisofts "Conflict Zone".

Wir schreiben das Jahr 2010. Die geopolitische Lage hat sich stark verändert. Große wirtschaftlich-politische Blöcke befinden sich im Aufbau und haben sich zur Bekämpfung von Konflikten zur ICP zusammengeschlossen. Diese internationale Friedenstruppe ist die Nachfolgeorganisation von UNO und NATO. Sie kann im Krisenfall militärische Schritte einleiten. GHOST hingegen ist ein Geheimbund großer multinationaler Gesellschaften und unabhängiger Länder mit dem Ziel, durch Herbeiführen von Krisen die Glaubwürdigkeit der ICP zu untergraben.

Im an Westwoods famose "C&C"-Reihe erinnernden Echtzeitstrategiespiel "Conflict Zone" können Sie zwei verschiedene Rollen übernehmen: die eines ICP- und die eines GHOST-Generals. In beiden Fällen müssen Sie militärische Aktionen im Gelände leiten und versuchen, Ihre Gegner zu schwächen.

Erleben Sie mit VGA insgesamt 32 Missionen mit bis zu 65 Einheiten pro Camp – alleine oder gegen Freunde im Netzwerk. Stundenlanger Spielspaß ist garantiert! Viel Erfolg, General!

▲ **ABWECHSLUNG:** Rettungsaktionen, Spionageeinsätze, Eskortierungen, u.v.m.

▲ **FLEXIBEL:** Dank der frei beweglichen Kamera mit Zoomfunktion können Sie die 3D-Schlachten aus allen Perspektiven betrachten. So behalten Sie immer den Überblick.

## CHEATS & TIPPS

### TIPPS FÜR EINSTEIGER

Helikopter eignen sich hervorragend zum Erforschen der Landkarte. Wenn man keinen Kampfhubschrauber besitzt, kann man auch einen zivilen Heli benutzen. Bei einem Aufklärungsauftrag sollte man ihn angewählt lassen, um bei drohender Gefahr schneller flüchten zu können.

An häufig angegriffenen Standorten sollten Sie ein Reparaturgebäude errichten. Wir empfehlen, dort Verteidiger zu positionieren, damit sie schneller repariert werden. Übrigens können auch Helikopter in Reparaturgebäuden in Stand gesetzt werden.

Instandsetzungs-LKWs sammeln Erfahrung und können sich gegenseitig reparieren. Gönnen Sie jeder Truppe mindestens zwei dieser Lkws.

### CHEATS

**Mit folgenden Passwörtern verbuchen Sie in Sekundenschnelle große Erfolge an der Front. Um das Chat-Fenster zur Eingabe zu öffnen, drücken Sie während einer laufenden Mission [C]. Drücken Sie [BACKSPACE], tragen Sie unten stehende Codes ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der [RETURN]-Taste.**

**Levelanwahl unter Menüpunkt "Neu Spielen"**
. . . . . REPLAY ALL MISSIONS

**20.000 Punkte und 100% Popularität**
. . . . . MY TAYLOR IS RICH

**Missionen gewinnen**
. . . . . WIN

# AUF DER GUTEN SEITE

**Hier bekommen Sie einen kleinen Überblick über die ersten Missionen als General der ICP. Sie kämpfen gegen die mächtigen Ghost-Armeen, die energisch gegen Ihre Truppen vorgehen.**

▲ Intervention erforderlich: Das Tutorial führt Sie in die Ukraine, wo gegnerische Luftabwehr Ihr Eindringen verhindert.

▲ Übertragung gestört: Hier müssen Sie Generatoren, Flüchtlingslager und Fahrzeugfabriken errichten, um Zivilisten zu retten.

▲ Humanitäre Mission: Verbünden Sie sich mit der NGO und gehen Sie gegen den Feind vor. Achtung: Keine Kollateralschäden.

▲ Rettungsaktion: Befreien Sie Kommandeur Hooper, der von den Rebellen in eine Festung verschleppt wurde.

▲ Sieg: Dringen Sie mit einem Spion in die feindliche Basis ein und entschärfen Sie die dort stationierten Atom-Sprengköpfe.

▲ Durchbruch erzwingen: Hier müssen Sie mit Ihren Truppen die beiden Provinzen Baltistan und Karakoram zurückgewinnen.

# ALLE TASTENBELEGUNGEN IM ÜBERBLICK

= Auswahl der betreffenden Einheit
auf eine Einheit

= Die Auswahl aller markierten Einheiten wird aufgehoben
neben eine Einheit

= Die ausgewählten Einheiten führen den am besten passenden Befehl aus
auf eine Einheit

= Die Einheiten bewegen sich nach Möglichkeit zum angegebenen Punkt
neben eine Einheit

STRG + = Schuss, evtl. auch auf einen Verbündeten
auf eine Einheit

Umschalt + = Einheit wird hinzugefügt
auf eine nicht ausgewählte Einheit

Umschalt + = Einheit wird entfernt
auf eine ausgewählte Einheit

STRG + 0 ... 9 = Nummer zuordnen

STRG + Umschalt + 0 ... 9 = einer Gruppe hinzufügen

0 ... 9 = Aufruf der zugeordneten Gruppe.

F = Kamera auf Auswahl ausrichten (die Kamera folgt den ausgewählten Einheiten)

A = Die ausgewählten Einheiten gehen über zu aggressivem Verhalten

S = Die ausgewählten Einheiten gehen über zu striktem Verhalten

D = Die ausgewählten Einheiten gehen über zu defensivem Verhalten

M = Auswahl der letzten Gruppe, zu der die Einheit gehörte

Z = Alle Einheiten desselben Typs auswählen

C = Chat-Fenster aktivieren

W = Chat-Modus zwischen öffentlich und privat umschalten

F1 = Verwendete Tasten abrufen

F2 = Klassische Perspektive

F3 = Zwischenperspektive

F4 = Freie Sicht

F5 = Fokus-Perspektive

F8 = Schnellspeicherung

F9 = Schnellspeicherung laden

ESC = Menü aufrufen (und Spiel unterbrechen)

7 8 9 = Niedrige, mittlere, hohe Detailstufe

4 5 6 = Kamerapositionen speichern

1 2 3 = Kamerapositionen abrufen

H = Missionsziele

. = Erkennungsmarkierungen ein/-ausblenden

Leertaste = Besprechung oder Film überspringen

Eingabe = Zum letzten Krisenherd gehen

Tab = Strategische Karte aufrufen

Pos 1 = Auf die Kommandozentrale ausrichten

Ende = Zur nächsten besetzten Basis gehen

↑ = Kamera nach links

↓ = Kamera nach rechts

← = Kamera nach vorne

→ = Kamera nach hinten

Bild auf = Kamerahöhe nach oben anpassen

Bild ab = Kamerahöhe nach unten anpassen

T = Maximale Spielgeschwindigkeit

N = Zurück zur normalen Spielgeschwindigkeit

U = Normale Spielgeschwindigkeit verringern

# SUPERSPORTJAHR 2004

Herzlich willkommen in der dicksten VGA aller Zeiten! Neben 116 prall gefüllten Seiten im normalen Heft bekommen Sie zusätzlich einen 16-seitigen Beileger gratis obendrauf. Denn gleich nach der Fußball-EM in Portugal steht schon das nächste Mega-Sportereignis an. Die Olympischen Spiele 2004 in Athen werden nämlich nicht nur vor Ort ein riesiges Spektakel sein. Nein, dank Sony, die sich die Rechte an den Spielen exklusiv für die PS2 gesichert haben, dürfen wir das Ereignis auch zu Hause zelebrieren. Lesen Sie alles über den Sportspiel-Hit in unserem Heft-im-Heft "Athens 2004".

Weniger Erfreuliches gibt's von Eidos zu vermelden. Die haben in "Thief 3" nämlich einen kapitalen Bug eingebaut. Wer im Schwierigkeitsgrad "Expert" meucheln will, wird nach dem Speichern automatisch auf "Normal" zurückgestuft. Ein PC-Patch wird folgen, Xbox-Besitzer schauen wohl in die Röhre.

Ansonsten bleibt uns noch, Ihnen viel Spaß beim Schmökern zu wünschen. Dank E3-Spiele-Messe finden Sie diesmal so viele hochkarätige Spiele im Heft, wie noch nie zuvor.

**TOBIAS SCHWEIKL**
Chefredakteur

## TITELTHEMA

### FAR CRY: INSTINCTS

**Forum**
Fragen stellen, Antworten kriegen, mit Profis reden. Hier hört man Ihnen zu!

**Most Wanted**
Sie wollen auch mal selbst bestimmen? Wir nehmen Ihre Wünsche ernst!

**Archiv**
Ausgabe verschlafen? Hier bestellen Sie einfach nach!

# VIDEO GAMES AKTUELL

## AUSGABE JULI 2004

### 12 SPEZIAL


36 Burnout 3
26 Call of Duty: Finest Hour
22 Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
45 Die Siedler 5
42 Die Sims 2
12 E3 Messerundgang
16 ▶ Far Cry: Instincts
38 Final Fantasy 12
40 God of War
32 ▶ GTA: San Andreas
34 Medal of Honor: Pacific Assault
30 Prince of Persia 2
20 Resident Evil 4/Outbreak File 2
14 Sony PSP vs. Nintendo DS
24 ▶ Splinter Cell 3
28 Star Wars: Knights of the Old Republic 2
44 The Legend of Zelda
43 The Urbz


### 46 NEWS

Was tut sich in der Spielewelt?
News zu allen Systemen lesen Sie hier.


46 PC-Ticker
48 PS2-Ticker
52 Xbox-Ticker
56 GameCube/GBA-Ticker
58 Handy-Ecke


### 60 SERVICE


60 Charts
64 Erscheinungstermine
70 Gewinnspiel
62 Most Wanted
60 Preisvergleich/Pressespiegel
96 Testübersicht/Topspiele


### 03 RUBRIKEN


116 Im nächsten Heft
116 Impressum
6 Inhalt
5 Los geht's
8 VGA-Vollversion: Beschreibung
3 VGA-Vollversion: Conflict Zone
4 VGA-Vollversion: Installation


### 71 TEST


71 Testcenter
72 ▶ Codename: Panzers Phase One (PC)
93 Dirt Track Devils (PC, PS2)
82 ▶ Driver 3 (PC, PS2, Xbox)
88 ▶ Full Spectrum Warrior (PC, Xbox)
78 Harry Potter und der Gefangene von Askaban (PC, PS2, Xbox, GC)
93 Mashed (PC, PS2, Xbox)
94 Mario Golf (GC)
92 Obscure (PC, PS2, Xbox)
86 ▶ Onimusha 3: Demon Siege (PS2)
90 Shellshock: NAM '67 (PC, PS2, Xbox)
76 Shrek 2 (PC, PS2, Xbox, GC)
74 Singstar (PS2)
94 Smash Court Tennis Pro Tournament 2 (PS2)
84 Söldner: Secret Wars (PC)
80 Thief: Deadly Shadows (PC, Xbox)

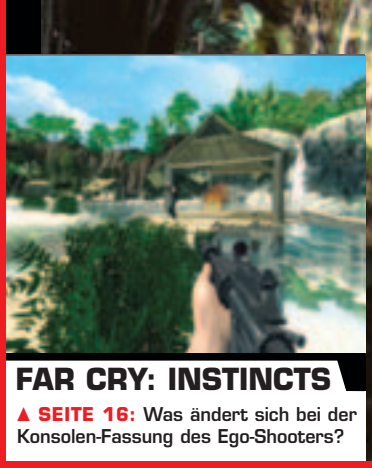

### 100 HARDWARE


102 Netzwerk aus der Steckdose
100 News
100 Online-Kosten-Check
104 VGA Online


### 106 TIPPS & TRICKS


108 Action-Replay-Codes
106 Aktuelle Cheats
113 ▶ Codename: Panzers Phase One
107 Hotlines
106 Inhalt
109 Lösungsbücher
110 ▶ Onimusha 3: Demon Siege
114 Pokédex

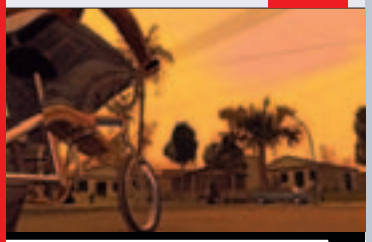

▶ Unsere Titelthemen sind mit einem Pfeil markiert.



**FAR CRY: INSTINCTS**

▲ SEITE 16: Was ändert sich bei der Konsolen-Fassung des Ego-Shooters?

## SPEZIAL 12



**GTA: SAN ANDREAS**

▲ SEITE 32: Lesen Sie alles zum meist erwarteten Spiel des Jahres.

**RESIDENT EVIL 4**

▲ SEITE 20: Überleben Sie den schaurigen GameCube-Horror?

**SIMS 2**

▲ SEITE 42: Der kultige Lebens-Simulator geht in die zweite Runde.

**SPLINTER CELL 3**

▲ SEITE 24: Heiße Bilder von Sam Fishers neuem, härteren Abenteuer.

## TEST 72

**Unser Test des Monats führt Sie an die Fronten des Zweiten Weltkriegs. Erleben Sie die packende Atmosphäre dieses Taktikknüllers und werden Sie zum Helden bei der aufopferungsvollen D-Day-Schlacht.**

► **ASCHE:** Die Rote Armee bombardiert die deutschen Stellungen.

**CODENAME: PANZERS**

## TEST 82

**Langzeit-Entwickler Reflections hat Teil 3 seiner Action-Raserei erheblich mit Rumrenn-Außenmissionen aufgebohrt. Reicht das, um gegen die harte Konkurrenz "GTA" und "The Getaway" zu bestehen?**

► **IM VISIER:** Tanner, der Bulle, hat einen nervösen Zeigefinger.

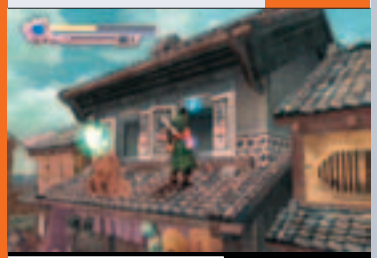
**DRIVER 3**

## SERVICE 60

**TERMINE/TOPSPIELE**

▲ **SEITE 64:** Alle Spiele-Hits finden sie übersichtlich auf unseren Service-Seiten.

## TIPPS 106



**ONIMUSHA 3**

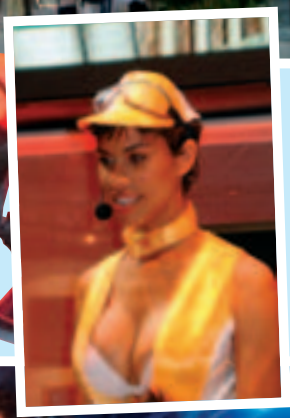
▲ **SEITE 110:** Der 1. Teil unserer Onimusha-3-Komplettlösung.

## ALLE SPIELE VON A-Z

Ancient Ruins . . . 58
Animal Crossing . . . 56
Block Breaker Deluxe . . . 58
Burnout 3 . . . 36
Call of Duty: Finest Hour . . . 26
Call of Duty: United Offensive . . . 27
Catwoman . . . 47
Codename: Panzers Phase One . . . 72, 113
Conker: Live and Reloaded . . . 54
Demon Vector . . . 52
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde . . . 22
Der Wixxer . . . 58
Destroy all Humans . . . 48
Die Siedler 5 . . . 45
Dirt Track Devils . . . 93
Donkey Kong: Jungle Beat . . . 56
Doom 3 . . . 54
Dragon Age . . . 46
Dreamfall . . . 47
Driver 3 . . . 82
Dungeon Siege 2 . . . 46
Eishockey Manager 2005 . . . 46
Far Cry: Instincts . . . 16
Final Fantasy 12 . . . 38
Forza Motorsport . . . 54
Full Spectrum Warrior . . . 88
F-Zero: GP Legend . . . 57
God of War . . . 40
Goldeneye: Rogue Agent . . . 48
Gran Turismo 4: Prologue . . . 108
GTA: San Andreas . . . 32
GTR . . . 47
Guild Wars . . . 47
Harry Potter und der Gefangene von Askaban . . . 78
Hitman: Contracts . . . 108
Locomotion . . . 46
Lula Strip Poker . . . 58
Mario Golf . . . 94
Mashed . . . 93
Medal of Honor: Pacific Assault . . . 34
Metal Gear Solid: The Twin Snakes . . . 107
Midnight Club 3: Dub Edition . . . 51
NHL 2005 . . . 52
Obscure . . . 92
Onimusha 3: Demon Siege . . . 86, 110
Painkiller (dt.) . . . 54, 106
Playboy: The Mansion . . . 50
Pokémon . . . 114
Prince of Persia 2 . . . 30
Red Dead Revolver . . . 106
Red Ninja: End of Honor . . . 54
Resident Evil 4 . . . 21
Resident Evil Outbreak: File 2 . . . 20
R-Type: Final . . . 106
Rumble Roses . . . 48
Shadow of Rome . . . 50
Shellshock: NAM '67 . . . 90, 106
Shrek 2 . . . 57, 76
Sims 2 . . . 42
Singstar . . . 74
Smash Court Tennis Pro Tournament 2 . . . 94
Söldner: Secret Wars . . . 84
Sonic Heroes . . . 107
Splinter Cell 3 . . . 24
Splinter Cell: Pandora Tomorrow . . . 50
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 . . . 28
Tak und die Macht des Juju . . . 107
Tales of Symphonia . . . 56
Tekken 5 . . . 48
The Legend of Zelda . . . 44
The Moment of Silence . . . 47
The Urbz . . . 43
The Witcher . . . 47
Thief: Deadly Shadows . . . 80
Tiger Woods PGA Tour 2005 . . . 58
Tony Hawk's Underground 2 . . . 51
Transformers . . . 108
Van Helsing . . . 108
Venus Flytrap . . . 58
Warhammer 40.000: Dawn of War . . . 46
Winning Eleven 8 . . . 48
WRC 4 . . . 50

# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

## SPIELE-MESSE DER SUPERLATIVE – LIVE AUS LOS ANGELES!



**Jeden Mai wird Kalifornien zum Nabel der Spielewelt. Während die einen vor Ort stolz ihre neuen Highlights vorstellen, reisen andere zum Schauen und Beurteilen der neuen Perlen an.**

▲ **REIZEND:** Auch heuer lockten wieder zahlreiche Schönheiten die Besucher.

▲ **GEDRÄNGEL:** Auf den Gängen zwischen den Ständen herrschte reges Treiben.

### DIE HIGHLIGHTS DER E3


Sony PSP vs. Nintendo DS . . . . . 14
Far Cry: Instincts . . . . . 16
Resident Evil 4 . . . . . 20
Resident Evil: Outbreak File 2 . . . 21
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde . . . . . 22
Splinter Cell 3 . . . . . 24
Call of Duty: Finest Hour . . . . . 26
Star Wars: Knights of the Old Republic 2 . . . 28
Prince of Persia 2 . . . . . 30
GTA: San Andreas . . . . . 32
Medal of Honor: Pacific Assault . 34
Burnout 3 . . . . . 36
Final Fantasy 12 . . . . . 38
God of War . . . . . 40
Die Sims 2/Die Urbz . . . . . 42
Siedler 5: Das Erbe der Könige . . 44
The Legend of Zelda . . . . . 45


Die Electronic Entertainment Expo (E3) ist das Mekka der weltumspannenden Gemeinschaft der Videospieler. Einmal im Jahr öffnet die weltgrößte Videospiel-Messe ihre Pforten und lässt die Horden angereister Zocker ins gelobte Land. Und alle wollen Sie den Top-Neuheiten des anstehenden Spielejahres huldigen.

Auch in diesem Jahr war es nicht anders und wir haben uns für Sie ins Getümmel gestürzt, um live vor Ort die Highlights der nächsten Monate in den riesigen Ausstellungshallen Probe zu spielen. Natürlich sind wir auch mit dem ein oder anderen Entwickler ins Gespräch gekommen und haben uns hinter verschlossenen Türen ein Bild machen können von jenen brandheißen Spielen, die nicht öffentlich gezeigt werden.

Eines gleich an dieser Stelle: Die E3 2004 stand ganz im Zeichen der tragbaren Spielgeräte. Bei Sony durften wir zum ersten Mal Hand an den PSP legen (eine kleine PS2 im Handheld-Format) und auch auf dem Nintendo DS liefen schon erste Tech-Demos. An dieser Neuerung haben wir bereits den coolen Touch-Screen selber ausprobieren können. Natürlich haben wir alle Einzelheiten für Sie importiert: Lesen Sie alle Details ab Seite 14.

### SPIEL MIT MIR

Ein weiterer heißer Trend wird – das hat die Messe klar gemacht – Online-Gaming sein. Microsoft und Sony haben das Multiplayer-Gaming zum zentralen Thema erhoben. Beide Konzerne gaben ihr Bestes, den Konkurrenten abzuhängen und haben Schlag auf Schlag Spiele enthüllt, die in Zukunft online unterstützt werden. Da passte auch die Ankündigung von Electronic Arts wie die

▲ **ZWERG MIT KNARRE:** Blizzards World of Warcraft ist die große Online-Hoffnung.

▲ **HIER BIN ICH!** T-Shirts unters Volk werfen ist eine beliebte Messedisziplin.

▲ **KILLZONE:** Auf der E3 erkennt man schon von weitem, was gespielt wird. Auf diesem Stand konnte man an Sonys Ego-Shooter-Hoffnung Killzone selbst Hand anlegen.

## 10 DINGE, DIE UNS AUFGEFALLEN SIND:

**1. Kriegsspiel-Invasion:** Fast jeder Hersteller hat zumindest ein, meist jedoch gleich mehrere Kriegsspiele in der Pipeline. Besonders "angesagt" sind der 2. Weltkrieg, Vietnam und der Nahe Osten. Oh je...

**2. Serien-Wahn:** "Sims 2", "Gran Turismo 3", "Resident Evil 4", "Siedler 5"... Fortsetzungen scheinen auch künftig eine Lizenz zum Gelddrucken zu sein. Spitzenreiter bei den Zahlenspielen ist derzeit übrigens "Final Fantasy 12".

**3. Online-Offensive:** Die beiden Konsolen-Giganten Sony und Microsoft haben das Online-Gaming zu ihrer Paradedisziplin erhoben und die Hersteller ziehen mit. Ohne DSL-Anschluss im Haus wird man in Zukunft auf das ein oder andere interessante Feature verzichten müssen.

**4. Mobilmachung:** Mit Sonys PSP und dem Nintendo DS erscheinen bald schon zwei viel versprechende mobile Spiele-Plattformen. Während Sony mit Riesendisplay lockt, will Nintendo mit zwei kleineren Displays und Touchscreen-Feature punkten.

**5. Augenöffner:** Sonys kleine EyeToy-Kamera wird groß. Die Hersteller denken sich immer mehr Möglichkeiten aus, wie man das Gerät sinnvoll in Spielkonzepte einbauen kann. Da kommen ein paar Überraschungen auf uns zu.

**6. Innovations-Armut:** Mit Ausnahme einiger weniger Spiele ("Destroy All Humans", THQ) gab's eigentlich nur bewährte Konzepte zu sehen.

**7. EA Live:** Lange hat's gedauert, nun ist es soweit. Electronic Arts gab auf der Microsoft-Pressekonferenz bekannt, dass Xbox Live in Zukunft volle Unterstützung erhält.

**8. Hollywood-Hingucker 1:** Immer mehr Kino-Blockbuster erscheinen als Spiel. Und weil sich "Shrek 2", "Spider-Man 2", "Der Herr der Ringe" und Konsorten zudem noch zu objektiv guten Spielen entwickeln, werden wir daran doppelt Freude haben.

**9. Hollywood-Hingucker 2:** Es geht auch in die andere Richtung, immer mehr Spielkonzepte schaffen es auf die Leinwand. Jerry Bruckheimer ("Der Fluch der Karibik") hat sich "Prince of Persia" unter den Nagel gerissen. Und mit "Alone in the Dark", "Silent Hill" sowie "Resident Evil: Apokalypse" lauern demnächst gleich drei Horror-Highlights auf Filmfans.

**10. Babe-Watch:** Der durchschnittliche Messebesucher ist 25 Jahre alt, verbringt sein halbes Leben vor dem Fernseher und ist... Sie ahnen es... männlich. Das ist auch den Spieleherstellern aufgefallen und so locken zahlreiche Schönheiten mit drallen Rundungen zum Verweilen auf den Ständen.

Faust auf's Auge: Die Sportprofis entwickeln in Zukunft auch für Xbox Live. Bisher hatte man sich online exklusiv an die PlayStation2 gebunden. Ein Schitt, der längst überfällig war.

Apropos Electronic Arts... mit "Schlacht um Mittelerde" zeigte EA in einem eigens errichteten Kino eines der beeindruckendsten Spiele der gesamten Messe. Das Echtzeitstrategie-Spektakel im "Der Herr der Ringe"-Szenario überzeugt sowohl durch Detailreichtum als auch durch Spieltiefe. Ab Seite 22 lesen Sie die Einzelheiten über den Ringkrieg.

▲ **HÄNDE HOCH:** VGA-Redakteur Markus wurde bei Konami von Snake überrascht!

Auch bei Ubisoft klappte uns erst einmal die Kinnlade runter. Die Geheimagenten-Schleicherei macht mit "Splinter Cell 3" einen gehörigen Sprung und bläst grafisch alles weg, was man von Sam Fisher bisher kennt. Zudem wurde das Spiel konsequent in Richtung Online-Multiplayer entwickelt – der neu geschaffene Zweispieler- Kooperativ-Modus ist eine echte Innovation in einer von Fortsetzungen geprägten Spiele-Welt. Wer's genau wissen will, blättert auf Seite 24.

Ebenfalls von Ubisoft ist "Far Cry: Instincts". Die Konsolen-Version des PC-Megashooters "Far Cry (dt.)" war bereits spielbar und wird weit mehr als eine simple Portierung darstellen. Die Entwickler machen sich die Mühe und basteln ein komplett neues Spiel. Die Einzelheiten finden Sie in unserer Coverstory auf Seite 18. **TS**

# SONY PSP *VS.* NINTENDO DS

## WER GEWINNT DEN HANDHELD-KAMPF?

**Auf der E3 haben Sony und Nintendo ihre neuen tragbaren Superkonsolen vorgeführt. Mit unterschiedlichen Konzepten wollen beide Videospiel-Giganten den Handheld-Wettkampf für sich entscheiden.**

▲ **PSP:** Links die Verpackung von Gran Turismo 4 Mobile. Die Universal Media Disc (UMD) steckt in einer schützenden Hülle.

**Die Nachfolger von PlayStation2, Xbox und GameCube liegen noch im Verborgenen und werden wohl frühestens 2005 vorgestellt. Im Handheld-Bereich tut sich aber jetzt schon einiges. Sowohl Sony als auch der derzeitige Marktführer Nintendo enthüllten auf der Electronic Entertainment Expo 2004 neue tragbare Konsolen, die uns mächtig beeindruckt haben.**

**VGA war live dabei, liefert Ihnen alle Infos zu den neuen Supergeräten und wagt eine erste Prognose: Wer hat das bessere Handheld am Start?**

### PSP – DIE TRAGBARE PLAYSTATION

Mit dem PlayStation Portable (PSP) startet Sony nach langjähriger Vorbereitung den Angriff auf Nintendos Game-Boy-Monopol. Die Chancen stehen gut, denn der PSP ist dem Game Boy Advance technisch weit überlegen.

Das 17 cm breite Gehäuse bietet Platz für fast alle Knöpfe des Standard-PS2-Controllers – und für ein herausragendes 16:9-TFT-Display: Kristallklar, sehr hell, schlichtweg brillant.

Erste Spielausschnitte von "Wipeout Pure", "Gran Turismo 4 Mobile" und "Need for Speed: Underground" machen klar: Der PSP liegt grafisch fast auf dem Niveau der PlayStation2!

Auch der Techniktrend Wireless-LAN ist im PSP implementiert, macht z.B.

▲ **PSP:** Für das Sony-Handheld sind schon massig Spiele angekündigt.

**E3-NEWS**

| PSP | |
|---|---|
| Hersteller | Sony |
| Erscheint | März 2005 |
| Preis | ca. 300 Euro (geschätzt) |
| Onlinefähig | ☑ |
| Multiplayer | W-LAN |
| Einschätzung | ✪✪✪✪✪ 5/5 |

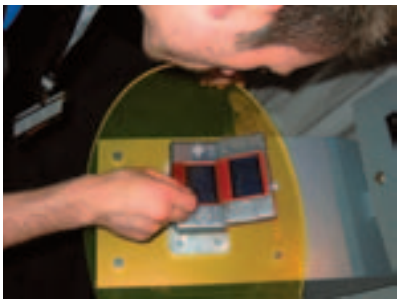
Coole Optik, feines Feeling und brillante Technik: Sonys PlayStation Portable läutet eine neue Handheld-Ära ein.

**E3-NEWS**

| NINTENDO DS | |
|---|---|
| Hersteller | Nintendo |
| Erscheint | März 2005 |
| Preis | 150-200 Euro (geschätzt) |
| Onlinefähig | ☑ |
| Multiplayer | W-LAN |
| Einschätzung | ✪✪✪✪✪ 5/5 |

Innovativ: Mit zwei Screens und neuartiger Stylus-Steuerung will Nintendo seinen Spitzenplatz behaupten.

▲ **PSP:** Die tragbare PlayStation liegt trotz der Größe gut in der Hand. Am coolsten finden wir den kleinen Analog-Stick links unten.



▲ **NINTENDO DS:** Mit dem Stylus-Spezialstift tippen wir auf den Touchscreen. Das obere Display ist ein normaler TFT-Screen.

bei Multiplayer-Spielen ein Linkkabel überflüssig und ermöglicht den Online-Zugang mittels eines WLAN-Routers oder -Hotspots.

Ebenfalls an Bord ist USB 2.0. Über diese Schnittstelle verbinden Sie den PSP mit der PlayStation2 oder verwenden Zubehör wie ein GPS-Modul (zur Lokalisierung Ihres momentanen Standortes), eine Folientastatur samt passendem Stift oder eine Ansteck-Fotokamera.

Über 40 Spiele sind bereits für den PSP angekündigt. Zu den schon erwähnten kommen Titel wie "NBA Street" (EA), "Devil May Cry" (Capcom), "Pro Evolution Soccer", "Metal Gear Acid", "Bomberman" (alle Konami) und "Ridge Racer" von Namco. Sony will neben den PSP-Spielen auch Filme anbieten, die ebenfalls als Universal Media Disc (UMD) erhältlich sein werden. Zusätzlich möchte man Musik(-Videos) zum Download anbieten. Als Speichermedium dient hier Sonys Memory Stick.

### BEI UNS IM MÄRZ 2005

Sony veröffentlicht den PlayStation Portable in Europa voraussichtlich im März 2005. Der Verkaufspreis ist noch nicht bekannt, wir gehen in Anbetracht des Leistungsspektrums von einem Preis um die 300 Euro aus. Sonys Ziel: Drei Millionen verkaufte PSP-Geräte bis März 2006.

### NINTENDO DS

Nintendo reagiert mit der Vorstellung eines GBA-Nachfolgers auf Sonys PSP-Attacke. Der Nintendo DS unterscheidet sich schon äußerlich maßgeblich von der tragbaren PlayStation. So verfügt der DS über zwei Bildschirme (DS= Double Screen), die allerdings beide merklich kleiner ausfallen als das PSP-Display.

Die auf der E3 gezeigten Titel haben bereits einen Vorgeschmack darauf gegeben, wie Entwickler die zwei Bildschirme nutzen können: So steuert man im 3D-Shooter "Metroid: Hunters" auf einem Screen die Heldin, während der zweite Bildschirm die Übersichtskarte des Levels zeigt.

Das Besondere: Das untere der beiden Displays ist kein normaler LCD-Bildschirm, sondern ein Touchscreen, ähnlich wie bei einem PDA. Mit dem Spezialstift Stylus kann man auf dem Touchscreen Spiele auf eine ganz neue Weise steuern. In der DS-Variante von "Wario Ware" z.B. muss man durch schnelle Bewegungen des kleinen Stifts an Warios Rücken kratzen.

Die Module des DS sind deutlich kleiner als GBA-Kassetten, bieten aber ein Vielfaches von deren Speicherplatz. Wichtig: In einen separaten Schacht kann man auch GBA-Titel stecken und diese problemlos abspielen.

Wie beim PSP sind dank W-LAN drahtlose Multiplayer-Spiele genauso möglich wie eine Online-Anbindung. Vergleichsweise spartanischer wirkte bei den E3-Demos die Optik, die mit durchaus ansehnlicher 3D-Grafik zwar deutlich über GBA-Niveau lag, sich aber mit der beeindruckenden Optik der gezeigten PSP-Titel nicht messen konnte. Allerdings wird das Nintendo-Gerät wohl auch deutlich preisgünstiger sein als der technisch überlegene PSP. Wir gehen davon aus, dass der Nintendo DS beim ebenfalls für März 2005 geplanten Deutschland-Release zwischen 150 und 200 Euro kosten wird.

**SZ/FK**

### VGA MEINT:

**Schön für Sie: Sony und Nintendo setzen auf unterschiedliche Konzepte. Der PSP ist technisch eine Granate, bietet fast PS2-Qualität und ein Riesen-Display. "GT 4" in der U-Bahn – ab März 2005 kein Problem. Nintendos DS gibt sich innovativer, denn der GBA-Nachfolger hat zwei Displays inklusive Touchscreen an Bord. Die "alten" GBA-Games spielt der DS auch ab, dafür ist der Nintendo-Neuling technisch nicht up to date, soweit wir das auf Basis der E3-Demos beurteilen können. Letztlich werden Preis, Vermarktung und Spiele den Handheld-Kampf entscheiden – Siegchancen haben auf jeden Fall beide Geräte.**

### TECHNISCHE DATEN IM VERGLEICH

| | Sony PSP | NINTENDO DS |
|---|---|---|
| GRÖSSE | 170 x 74 x 23 mm | 140 x 170 x 25 mm* |
| GEWICHT | 260 g (inkl. Akku) | 220 g* |
| DISPLAY | 16:9 TFT, 12 cm Bilddiagonale, 1,6 Mio. Farben | 2 x TFT, jeweils ca. 8 cm Bilddiagonale, 262.114 Farben |
| SOUND | Eingebaute Stereolautsprecher | Eingebaute Stereolautsprecher |
| SPEICHER | 32 MB Hauptspeicher + 4 MB Embedded DRAM | 4 MB Hauptspeicher + 656 KB Videospeicher |
| MEDIUM | Universal Media Disc (UMD) 1,8 GB | Flashspeicher, 128 MB (Größere Kapazitäten möglich) |
| ANSCHLÜSSE | Kopfhörer, Mikrofon, Controller, Ladegerät | Kopfhörer, Ladegerät |
| BATTERIE | Lithium-Ionen-Akku (10 h Spielzeit, 8 h Musik, 2,5 h Film) | Lithium-Ionen-Akku (Spielzeit noch nicht bekannt) |
| WECHSELSPEICHER | Memory Stick Pro Duo | noch nicht bekannt |
| SCHNITTSTELLEN | IEEE 802.11b (WI-FI), USB 2.0, IrDA, IR Remote (SIRCS-Standard) | IEEE 802.11 (WI-FI) |
| ZUGANGSKONTROLLE | Regionalcode, Alterskontrolle | noch nicht bekannt |

* Geschätzt, technische Daten des Nintendo DS noch nicht final.

► **REALISTISCHE INTELLIGENZ:** Die Soldaten bewegen sich meistens in Gruppen und verhalten sich wirklichkeitsgetreu. Hier halten sich die Söldner gegenseitig den Rücken frei.

# Far Cry Instincts

## Exklusiv auf Xbox und PS2 mutiert Jack Carver zu einem hässlichen Trigen-Monster.

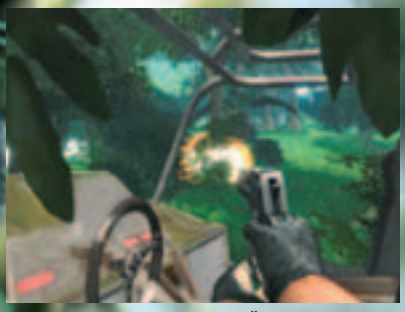
Ubisoft hat nicht umsonst das erfahrene Studio Montreal mit der Portierung des PC-Megahits "Far Cry (dt.)" (Note 1, VGA Mai 2004) beauftragt. Die Macher von "Splinter Cell" und "Rainbow Six 3" sollen garantieren, dass die kommenden Konsolen-Fassungen neben dem PC-Spiel nicht alt aussehen. Der Ego-Shoooter mit dem Namenszusatz "Instincts" verspricht denn auch eine erweiterte Story, zusätzliche Ausrüstungsgegenstände und neue Spezialfähigkeiten – dies haben uns die Kanadier in Los Angeles verraten.

Hauptmerkmale des erfolgreichen PC-Originals sind die unglaublich detaillierten Insellandschaften sowie die ausgesprochen intelligenten KI-Soldaten. Diese wesentlichen Punkte sollen möglichst verlustfrei in die Konsolen-Fassungen übernommen werden. Das Spielprinzip wird in "Far Cry: Instincts" ebenfalls beibehalten. Man hat fortwährend die Wahl, sich geradlinig durchzuballern oder strategisch zu schleichen – ganz nach Lust und Laune.

Um sogar Kennern der PC-Version noch Spannung zu garantieren, hat man sich eine ausgeklügelte Story einfallen lassen: Zu Beginn des Spiels findet sich Jack Carver im Bauch eines rostigen alten Kahns wieder – gefesselt an einen Stuhl. Unverhofft löst ein geheimnisvoller Helfer die Schnüre und Jack flieht aus den Fängen der brutalen Entführer.

### NEUE SPEZIALFÄHIGKEITEN

Von nun an übernehmen Sie die Kontrolle über Jack Carver, der in seinem zerrissenen Muscle-Shirt unweigerlich an Rambo erinnert. Bei den herausfordernden Aufgaben helfen Ihnen Jacks neue Spezialfähigkeiten. Diese hat er sich jedoch nicht in jahrelangem Training angeeignet, sondern sie basieren auf einer genetischen Veränderung. Ihr Charakter mutiert während des Abenteuers zu einem Trigen-Monster – mit allen Begleiterscheinungen. Frisch manipuliert rennt er seinen Verfolgern nun spielend leicht davon, erkennt ohne technische Hilfsmittel weit entfern-



▲ **JEEP:** Es bedarf einiger Übung, die Gegner aus voller Fahrt umzuballern.

▲ **DECKUNG:** Aus einem Hinterhalt lassen sich die Feinde leichter auf's Korn nehmen.

▲ **MIKRONESIEN:** Eine paradiesische Idylle – wären da nur keine Wachen.

▲ **OPTISCHE FEINHEITEN:** Realistisch spiegelt sich die detaillierte Strandumgebung im Wasser. Speziell für Xbox und PS2 wurde eine neue Wasserphysik entwickelt, die auch unterschiedliche Strömungsverläufe berücksichtigt.

te Gegner bereits am Horizont oder schwimmt wie ein Fisch unter verdutzten Widersachern hindurch – atmen muss er nur ganz selten. Neben den bekannten Fahrzeugen wie HUMVEE-Jeep oder Kanonenboot nutzen Sie nun weitere Vehikel: Mit dem Hovercraft oder einem rasanten Jet-Ski jagen Sie übers Wasser, wohingegen Sie mit dem Quad-Bike auf unbefestigtem Untergrund schnell vorankommen.

Auch die neuen Waffen und Hightech-Spielereien erleichtern die Gefechte mit den cleveren KI-Söldnern. So macht Jack seine Widersacher mit einer Harpune nun fast lautlos unschädlich. Setzen Sie eine spezielle Brille auf, erkennen Sie im dichtesten Dschungel feindliche Soldaten an einer blauen Rauchschwade, die diese hinter sich herziehen.

## JACK GYVER

Der clevere Konsolen-Held beherrscht, im Gegensatz zum PC-Jack, die Kunst des Fallenstellens. Aus einem einfachen Stück Draht bauen Sie so etwa eine gemeine Stolperfalle – und freuen sich diebisch, wenn sie ihren Zweck erfüllt. Um gleich mehrere überraschte Angreifer auszuschalten, platzieren Sie an geeigneter Stelle einfach eine zerstörerische Mine.

Ubisoft Montreal spendiert Ihnen sogar eine neue Steuerungsvariante: Sie verstecken sich beispielsweise rücklings (!) unter einer Bambushütte und beobachten durch die Fußbodenritzen das Treiben im Innern. Sobald ein Feind durch die Tür tritt, rutschen Sie hervor und füttern ihn mit ausreichend Blei – ganz schön fies, aber wirkungsvoll. Auch möglich: Sie legen sich auf den Rücken und holen über Ihnen fliegende Hubschrauber elegant und unauffällig vom Himmel.

## GRÖSSERE WELTEN

Statt 22 Levels wie im Original werden die Konsolen-Fassungen nur vier Abschnitte bieten – diese fallen dafür aber deutlich größer aus. Neben der tropischen Inselwelt Mikronesiens schlagen Sie sich bei Nacht und Nebel durch einen tückischen Sumpf. Hier profitieren Sie von Ihren Spezialfähigkeiten und tauchen unter den ahnungslosen Gegnern hindurch oder schleichen sich unauffällig im Dunkeln an diese heran.

Der Vulkan-Level bietet Ihnen nicht nur Gelegenheit, das Gebiet um den Lavaspucker zu inspizieren, Sie werden sich auch durch die engen Gänge und Höhlen kämpfen müssen. Etwa 70 Prozent des Spiels werden im Freien spielen, 30 innerhalb von Gebäuden. ►

## INSTINCTS-FEATURES

**Im Vergleich zum PC-Original bietet "Far Cry: Instincts" einige interessante Neuerungen. Die Entwicklung ist noch nicht sehr weit fortgeschritten, wir erwarten also noch weitere Feinheiten.**

**Story:**
Jack findet sich gefesselt in einem Schiffswrack wieder. Mit Hilfe eines Unbekannten kann er fliehen und er versucht fortan, die Geheimnisse der Inselwelt und seiner rätselhaften Mutation aufzudecken.

**Spezialfähigkeiten:**
Mit fortschreitender Mutation kann Jack
- schneller rennen
- besser sehen
- länger den Atem anhalten

**Waffen:**
- Harpune für lautlose Angriffe

**Fahrzeuge:**
- Jet-Ski
- Hovercraft
- Quadbike

**Ausrüstung:**
Spezialgerät, das die Wege der Soldaten als blaue Rauchschwaden darstellt. Sehr effektiv in dichter Dschungelumgebung.

**Steuerung:**
Jack kann sich auf den Rücken legen, um Feinde zu überraschen oder um Hubschrauber unauffällig abzuschießen.

▲ **QUAD-BIKE:** Der Strand-Buggy mit Motorrad-Lenker ist heiß begehrt.

## "FAR CRY: INSTINCTS" AUF DER E3

▲ **ABSCHÜTTELN:** Die KI-Soldaten stehen nicht nur stupide auf ihrem Posten. Hier erwischen wir einen Söldner beim Pinkeln.

▲ **INSELIDYLLE:** Ubisoft sorgte durch meterhohe Palmen und tropische Sträucher für ein paradiesisches Inselflair. Die zahlreichen Standbesucher standen dicht gedrängt um das einzige Display, auf dem bewegte Bilder von Instincts zu sehen waren.

▲ **MATSCH:** Der Sumpf-Level erfordert ein hohes Maß an Geschicklichkeit. Hier gilt es nicht nur auf die Wachen aufzupassen.

▲ **MOTORSCHAU:** Am E3-Stand konnte man auf einem Jet-Ski Platz nehmen.

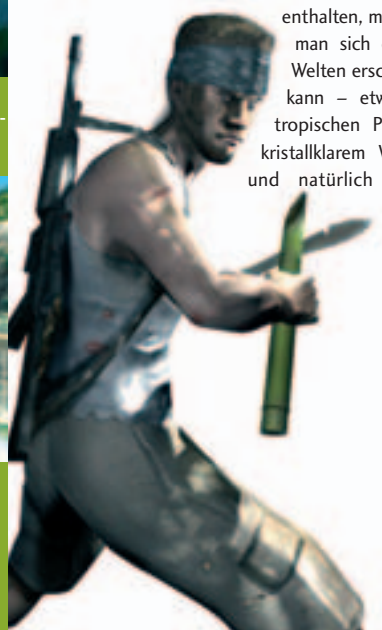
▲ **INSTINCTS:** Die Konsolen-Umsetzung von Far Cry erscheint wohl erst 2005.

▲ **MUTANTEN-GEHEGE:** Von den Hängebrücken aus werden die als Waffe gezüchteten Trigen-Monster in Schach gehalten.

▲ **GRAFIKPRACHT:** Sämtliche Screenshots stammen aus der optisch verdammt beeindruckenden Xbox-Version.

Ubisoft verfolgt das erklärte Ziel, das grafisch exzellente Erscheinungsbild des PC-Vorbildes nachzuahmen – aufgrund der geringeren technischen Möglichkeiten der Konsolen kein leichtes Unterfangen. Man versucht aber eine ruckelfreie Optik mit 30 Bildern pro Sekunde zu erreichen.

Laut den Entwicklern wird "Far Cry: Instincts" einen kinderleicht zu bediendenden Map-Editor enthalten, mit dem man sich eigene Welten erschaffen kann – etwa mit tropischen Palmen, kristallklarem Wasser und natürlich jeder Menge Sonne. Während des Baus dürfen jederzeit ausgiebige Rundgänge oder -fahrten durchgeführt werden, um Ihr Werk aus nächster Nähe zu bewundern. Entworfene Maps können online ausgetauscht oder von bis zu 16 Spielern mit Blei beschmutzt und Blut getränkt werden – über eine Headset-Unterstützung wird noch nachgedacht. Zudem dürfen Sie neue Vehikel aus dem Netz laden und gleich mal einer Testfahrt unterziehen. Splitscreen-Duelle versprechen wüste Ballerorgien im Wohnzimmer. **AZ**



### E3-LIVE

**FAR CRY: INSTINCTS**

| System | PS2 | Xbox |
|---|---|---|
| Erscheint | 2005 | 2005 |
| Preis | 60 Euro | 60 Euro |

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Hersteller | Ubisoft |
| Entwickler | Ubisoft Montreal |
| Anzahl der Spieler | 1 – 16 |
| Fertig zu | 20% |
| www.farcry-instincts.com | |
| Onlinefähig | ☑ |
| Einschätzung | ★★★★½ 4/5 |

**"Grandioser Paradies-Shooter!"**

Ubisofts spritzige Einfälle, Jack Carvers Mutation und die Spezialfähigkeiten, erweitern das spielerische Spektrum von "Instincts" deutlich. Werden die technischen Herausforderungen gemeistert, erwartet uns Anfang 2005 extrem spannende Ego-Shooter-Kost!

# RESIDENT EVIL: OUTBREAK – FILE 2

**Die Elefanten sind los in Raccoon City. Im zweiten Teil von Resident Evil: Outbreak jagen Sie mutierte Zoo-Bewohner – oder umgekehrt!**

▲ **ELEPHANT-RESTAURANT:** In dieser geheimnisvollen Fressbude spielen sich grauenhafte Szenen ab.

▲ **ELEFANTÖS:** Während der mutierte Dickhäuter hinter der Holztür gefangen scheint, feuern Sie einige Pistolen-Kugeln auf ihn – oder Sie suchen einfach das Weite. Denn was passiert wohl, wenn sich der beißwütige Zombie-Elefant befreit?

▲ **ANIMAL-SHOW:** Die Elefanten-Vorführung ist der Beginn des ersten Horrorszenarios im zunächst unscheinbaren Zoo.

▲ **TIGER-KRALLE:** List und Tücke sind gefragt, um die Mutanten zu stoppen.

▲ **KÄFIG:** Normalerweise können die Viecher hier nicht ausbrechen – normalerweise…

Teil eins von "Resident Evil: Outbreak" erscheint im September 2004. Der Nachfolger mit dem Namenszusatz "File 2" folgt im Frühjahr 2005 und führt Sie in einen geheimnisvollen und gefährlichen Zoo von Raccoon City.

## MUTANTEN-ELEFANTEN

Zu Beginn des ersten Szenarios machen Sie einen abendlichen Ausflug in den Tierpark, um sich eine Elefantenshow anzusehen. Unverhofft stürmt jedoch ein riesiger, mutierter Rüsselträger die Veranstaltung und macht Jagd auf das schreiende Publikum. Geistesgegenwärtig verriegeln Sie eine schwere Holztür und beten, dass sie den wildernden Dickhäuter aufzuhalten vermag.

Doch die monströsen Zombie-Elefanten sind nicht die einzigen Mutanten, denen Sie mit Waffengewalt begegnen müssen. Im Horror-Zoo ballern Sie auf sabbernde Tiger, schnappende Krokodile und klappernde Schlangen.

Das Gelände säubern Sie übrigens mit den aus dem Vorgänger bekannten Charakteren: Der Polizist Kevin Ryman hat immer eine dicke Wumme am Start, während der Arzt George Hamilton auf Erste Hilfe spezialisiert ist. Die Reporterin Alyssa Ashcroft dagegen versteht sich gut auf das Lösen von kniffligen Knobelaufgaben.

## MC VIRUS

Das mysteriöse Elephant Restaurant scheint diesmal die Verbindung zum tödlichen Virus darzustellen. Übrigens planen die Entwickler, die Gegner nach dem Zufallsprinzip in den Abschnitten zu verteilen – dadurch sieht das Spiel bei jedem neuen Start anders aus.

"File 2" soll in der deutschen Version endlich auch einen Online-Modus besitzen. So gehen Sie voraussichtlich mit bis zu vier Zombie-Jägern im Kooperativ-Modus auf die Hatz. **AZ**

**E3-LIVE**

**RESIDENT EVIL OUTBREAK – FILE 2**

| | | |
|---|---|---|
| System | PS2 | |
| Erscheint | 2005 | |
| Preis | 60 Euro | |
| Genre | | Horror-Adventure |
| Hersteller | | Capcom |
| Entwickler | | Capcom |
| Anzahl der Spieler | | 1-4 |
| Fertig zu | | 20% |
| www.capcom.co.jp/biohazardoutbreak/ | | |
| Onlinefähig | | ☑ |
| Einschätzung | | 4/5 |

**"Monströs genialer Horror!"**

Riesige Elefanten und bizarre Krokodile. Die Ungetüme stellen alles in den Schatten, was man bisher bei "Resident Evil" über den Haufen schießen durfte. Capcoms Riesen-Zombies könnten selbst abgehärtetste Virus-Jünger zu abrupten Schweißausbrüchen treiben.

# RESIDENT EVIL 4

**Raccoon City ist bereits seit sieben Jahren Geschichte. Und doch verwandeln sich Menschen wieder einmal in blutrünstige Monster.**

▲ **VIRUSFREIE ZONE:** Die Monster erinnern Leon zwar an den Horrortrip in Raccoon City, doch etwas ist diesmal anders. Seine kaltblütigen Gegenüber agieren wesentlich intelligenter und irgendwie menschlicher...

▲ **AUF DEM ARM:** Leon will die eingeschüchterte Ashley in Sicherheit bringen. In diesem Moment sind sie ein leichtes Ziel.

▲ **TROLLIG:** Selbst auf dem Land in Spanien scheint es seltsame Geschöpfe zu geben. Sind sie Opfer eines neuen Virus-Typs?

Der wohl beeindruckendste GameCube-Titel auf der E3 war "Resident Evil 4". Dutzende von Schaulustigen tummelten sich ständig an den acht Spielstationen. Das lag wohl hauptsächlich daran, dass Entwickler Shinji Mikami grafisch zu neuen Höhenflügen angesetzt hat: Endlich scheint "Resident Evil" den Spagat zwischen freier Kameraperspektive, beeindruckender Detailfülle und beklemmender Atmosphäre zu schaffen.

### DER HORROR ERREICHT EUROPA

Erneut ist Leon S. Kennedy der Held der Geschichte. Seine Kariere war steil: Innerhalb von sechs Jahren hat er sich vom jungen Polizisten aus Raccoon City zum Agenten entwickelt. Er ist auf der Suche nach Ashley, der Tochter des Präsidenten, die sich irgendwo in einem spanischen Dorf aufhalten soll. Dort angekommen macht Leon schnell Bekanntschaft mit menschlichen Monstern. Von Ashley hingegen findet sich keine Spur.

Die dynamische Kamera vermittelt ein ganz neues Spielgefühl. Zielen Sie beispielsweise mit einer Waffe, schwenkt die Kamera blitzschnell in eine schulternahe Position. So lassen sich die Gegner leichter anvisieren. Richtiges Zielen ist auch notwendig, denn die Gegner hören erst auf Leon zu attackieren, wenn ihr Kopf auf den Boden purzelt. Außerdem sind die neuen Monster nun intelligenter. Sie schmieden sogar Pläne, um Leon effektiver angreifen zu können. Ganz klar: Die Zeiten der tumben Zombies sind vorbei!

"Resi 4" ist deutlich actionreicher als seine Vorgänger. Zwar gibt es noch immer die typischen Schock- und Grusel-Elemente, doch wird diesmal deutlich mehr geballert! Somit schlägt das GameCube-"Resi" einen neuen Weg ein und verschafft der Serie vielleicht neue Fans. **SH**

**E3-LIVE**

**RESIDENT EVIL 4**

| | |
|---|---|
| System | GC |
| Erscheint | Winter |
| Preis | 60 Euro |
| Genre | Horror-Adventure |
| Hersteller | Capcom |
| Entwickler | Capcom |
| Anzahl der Spieler | 1 |
| Fertig zu | 60% |
| www.capcom.co.jp/bio4/english.html | |
| Onlinefähig | ☐ |
| Einschätzung | ★★★★★ 5/5 |

**"Macht euch nicht in die Hosen!"**

Nichts könnte die Atmosphäre von "Resident Evil 4" besser beschreiben als dieses Zitat von Shinji Mikami bei der E3-Präsentation. Durch die vollkommen überarbeitete Perspektive und das durchdachte Zielsystem erreicht der Horror eine neue Dimension!

▲ **HEADSHOT:** Nur wer richtig zielt, kann Gegner mit einem Schuss zerlegen.

▲ **IM VISIER:** Dank des neuen Waffensystems kann Leon gezielt bestimmte Körperteile der Gegner anvisieren.

# DER HERR DER RINGE

## DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

**Geniale Kulisse und epische Schlachten: Kommandieren Sie eine von vier Parteien im Ringkrieg – sogar Bösewicht Sauron kann gewinnen!**

PC

▲ **BELAGERUNG:** Vor den Toren des Orthanc sammelt sich Saurons Armee, um Sarumans Turm einzunehmen.

▲ **AUF SIE MIT GEBRÜLL:** In Osgiliath muss der Spieler verhindern, dass die Orks über den Fluss setzen. Der mächtige Zauberer Gandalf und der Krieger Aragorn führen die Truppen an und stärken mit ihrem Mut das ganze Heer.

▲ **MÄCHTIG:** Die haushohen Ents reißen große Mauerstücke aus den Gebäuden, um diese auf ihre Gegner zu schleudern.

▲ **GEMEIN:** Mit dem Nazgul-Fürsten schwächen Sie die Moral der Truppen.

▲ **ABSTAND HALTEN:** Ist ein Höhlentroll umzingelt, reißt er einen Baum aus dem Boden und hat damit eine mächtige Keule.

Wen haben sie nicht beeindruckt, die Massenschlachten in den "Der Herr der Ringe"-Filmen? Nur selten zuvor wurde ein Krieg mit Tausenden einzelner Krieger authentischer und epochaler dargestellt als in Peter Jacksons Mammutprojekt.

Eben diese überwältigenden Szenen müssen es auch gewesen sein, die die Strategie-Spezialisten aus dem Hause Electronic Arts inspiriert haben, ein Spiel wie "Die Schlacht um Mittelerde" zu programmieren. Sie dirigieren Ihre Truppen in diesem beeindruckenden Echtzeit-Strategie-Titel per Mausbefehl durch die Schlachten des Ringkrieges.

### FÄHIGES ENTWICKLERTEAM

Ein derart ambitioniertes Vorhaben verlangt natürlich ein erfahrenes Entwicklerteam. Deshalb erstellen auch die Studios von Electronic Arts Los Angeles den kommenden Strategie-Titel. Unter der Leitung von Produzent Mark Skaggs fertigt das viel gerühmte "Command & Conquer: Generäle"-Team mit großen Fortschritten "Die Schlacht um Mittelerde". Insbesondere die imposante Kulisse hat uns bereits in einem frühen Entwicklungsstadium beeindruckt – was wir da gesehen haben, steht den monumentalen Bauten des Filmes nicht nach.

Auf einer exklusiven Präsentation hat man uns Szenen wie beispielsweise die Rohan-Siedlung Edoras gezeigt. Das für den Fortgang der Story bedeutende Örtchen thront stolz auf dem kleinen Hügel nahe einer Bergkette.

Die Bauern gehen rege ihrer Arbeit nach, kleine Flaggen flattern auf den Zinnen der Aussichtstürme aufgeregt im Wind. Nahezu umwerfend war die weiße Stadt Minas Tirith, vor deren Mauern sich die menschlichen Truppen mit den Hundertschaften Saurons einen erbitterten Kampf liefern. In Brand geratene Olifanten stapfen hier panisch über das Schlachtfeld und starke Trolle schieben im Kampfgetümmel große Türme an die Stadtmauern, um den darin lauernden Orks den Sprung über die Wälle der Festung zu ermöglichen.

Grundsätzlich ist der Spielablauf von "Die Schlacht um Mittelerde" dem von "Command & Conquer: Generäle" ähnlich. Es gibt insgesamt vier Rassen, von denen bislang lediglich die Reiter von Rohan und Saurons Truppen namentlich erwähnt wurden. Zusätzlich rechnen wir noch mit

▲ **DETAILVERLIEBT:** Sogar der Innenhof von Minas Tirith wurde schön nachgebaut.

▲ **WEISSE MAGIE:** Mit seinem Blitzzauber setzt Gandalf diesen Orks ordentlich zu.

▲ **AUFMARSCH:** Angesichts dieser Übermacht bekommen die Soldaten weiche Knie.

▲ **BEEINDRUCKEND:** Auf den Schlachtfeldern von Gondor ist ordentlich was los. In dieser Szene galoppieren gerade die Reiter aus Rohan direkt in die Reihen der gemeinen Ork-Armee. Hoffentlich geraten die Olifanten nicht in Panik.

▲ **HINTERHALT:** Im hohen Gras schießen die Soldaten Gondors mit Pfeil und Bogen auf einen vorbeilaufenden Olifanten.

▲ **GEFÄHRLICHE GEGEND:** Ob diese orientalisch anmutenden Truppen im Fangorn-Wald wirklich gut aufgehoben sind?

den Baumwesen Ents und den unsterblichen Elben. Bevor es in den Kampf geht, baut der Spieler erst einmal eine Basis und fördert mit speziellen Arbeitern und Gebäuden Rohstoffe.

Mit diesen Grundmaterialien heuert er schließlich seine Soldaten in Kasernen an und stattet sie mit vielfältigem Kampfgerät aus.

## MÄCHTIGE SCHLACHTEN

Erst wenn eine große Truppe zusammengestellt ist, zieht der Spieler in die Schlacht. Für den Kampf Mann gegen Mann liefert die Filmvorlage die unterschiedlichsten Krieger. Während auf Seiten der Reiter Rohans die berittenen Soldaten besonders stark sind, kontert Saurons Armee mit riesenhaften Bergtrollen. Fühlen die sich in die Enge getrieben, entwurzeln die Ungetüme schon mal einen Baum und setzen ihn als Keule ein gegen die übermächtige Feindestruppe.

In einigen Punkte unterscheidet sich "Die Schlacht um Mittelerde" aber deutlich von "Command & Conquer: Generäle". So gibt es beispielsweise eine riesige Oberwelt, die einer dreidimensional modellierten Landkarte von Mittelerde gleicht. Aus dieser übersichtlichen Perspektive heraus erkennt der Spieler nicht nur wo sich seine Truppen befinden, sondern sieht auch, wie viele Einheiten sein Bataillon umfasst. Zudem wird hier per Mausklick entschieden, wohin das Heer als nächstes ziehen soll.

Ein weiterer gravierender Unterschied sind die auf dem Schlachtfeld dargestellten Emotionen. Gelingt es beispielsweise einer Truppe Soldaten, einen dick gepanzerten Troll zu erledigen, jubeln die Menschen. Diese positiven Gefühle stärken wiederum deren Angriffswerte.

Andererseits kann es aber auch passieren, dass eine kleine Gruppe aus Rohan von einem übermächtigen Unhold attackiert wird. Dann schlottern die Soldaten vor Angst und können dem Gegner nur bedingt die Stirn bieten. Gleiches gilt für die Reittiere. Ist erst einmal der Aufbau eines Olifanten in Brand gesteckt, gerät dieser in Panik und ist von seinem Herren nicht mehr zu kontrollieren.

## ALTE BEKANNTE

Im Spielverlauf dürfen zudem alle aus der Filmvorlage bekannten Helden gesteuert werden. So reiten Sie zum Beispiel mit dem Zauberer Gandalf in die Schlacht, der die Truppen Saurons mit speziellen Blitzzaubern dezimiert. Der böse Fürst wiederum ist in späteren Schlachten sogar in der Lage, einen Balrog aufs Schlachtfeld zu zaubern. Der frisst die menschlichen Truppen dann genüsslich auf oder röstet die ganze Armee mit seinem tödlichen Feueratem.

Anschließend stellt sich die Frage, wie sich all diese Echtzeit-Strategie-Elemente zusammen kontrollieren lassen. Wir durften bisher nur zuschauen und noch nicht selbst spielen. Aber auch das ist nur noch eine Frage der Zeit – und dann berichten wir erneut ausführlich von den Schlachtfeldern Mittelerdes. **MH**

**E3-LIVE**

**DER HERR DER RINGE:** DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | Herbst | | | |
| Preis | 50 Euro | | | |

| | |
|---|---|
| Genre | Echtzeitstrategie |
| Hersteller | Electronic Arts |
| Entwickler | Electronic Arts |
| Anzahl der Spieler | nicht bekannt |
| Fertig zu | 60% |
| www.eagames.com | |
| Onlinefähig | ☑ |
| Einschätzung | ✪✪✪✪✪ 5/5 |

**"Einfach nur überwältigend!"**

Nach der kurzen Präsentation wollen wir eigentlich nur noch eines wissen: Wann dürfen wir diesen Echtzeit-Strategie-Hit selbst spielen? Einen schöneren und vor allem spannenderen Vertreter dieses Genres werden wir so schnell nicht wieder finden.

# SPLINTER CELL 3

**Kaum ist Pandora Tomorrow erschienen, kündigt sich auch schon der dritte Splinter-Cell-Teil an.**

▲ **KEINE GNADE:** Sams Waffenarsenal wird um ein Messer erweitert. Damit macht er seine Gegner noch schneller kalt. Beachten Sie auch die atemberaubenden Details der Charaktere sowie die Schatten und Glanzeffekte auf Haut und Kleidung.

▲ **TOD VON OBEN:** Der Superspion hält sich mit den Beinen an einem Rohr fest und bricht der passierenden Wache das Genick.

▲ **JETZT KEINEN MUCKS:** Leise schleicht Sam sich an einem Wachmann vorbei, der die Umgebung mit einer Fackel ausleuchtet.

Erst kurz vor der E3 hatte Ubisoft überraschend angekündigt, "Splinter Cell 3" auf der Messe zu zeigen. Zwar haben wir den brandheißen Stealth-Hit noch nicht gespielt, doch immerhin wurde uns eine sehr frühe PC-Version vorgeführt.

Sam Fisher hat eine Menge neuer Bewegungen gelernt: Der Topspion hält sich neuerdings mit den Beinen an waagrechten Rohren oder Balken fest, lässt sich kopfüber hinunter hängen und bricht einem Wachmann, der unter ihm vorbeiläuft, blitzschnell das Genick. Um störende Soldaten schnell und einfach zu "entsorgen", stürzt Sam sie kurzerhand in einen Abgrund. Erst schleicht er sich dazu von hinten an sein Opfer an und nimmt es in den Würgegriff, dann geht er an den Rand einer Plattform und versetzt ihm einen Tritt – guten Flug! Das funktioniert auch aus einer anderen Position heraus: Sam hangelt außen an der Aussichtsplattform eines Leuchtturms entlang. Als er in die Nähe einer dort stehenden Wache kommt, erscheint oben rechts das Interaktionsmenü mit dem Kommando "Grab NPC". Bestätigen Sie diesen Befehl, schnellt Sam hoch packt den Soldaten Kragen und zieht ihn über das Geländer in die Tiefe. In einer anderen Mission, die in einer japanisch anmutenden Wohnung mit Papierwänden spielt, kommt eine weitere Stealth-Attacke zum Einsatz. Sam betritt einen Raum durch einen Luftschacht und sieht auf einer der Wände die Silhouette eines dahinter stehenden Mannes. Während dieser telefoniert und an nichts Böses denkt, pirscht Sam sich von der anderen Seite an, stößt mit einer Hand durch die Papierwand und nimmt den Mann in den Haltegriff. Ein kurzer Ruck – und das Opfer sackt zusammen.

### KLOPF, KLOPF!

Wer es in den Vorgängern vermisst hat, mit der Tür ins Haus zu fallen und die Gegner zu überraschen, bekommt nun Gelegenheit dazu. Vor einer Tür erscheint im Interaktionsmenü der Befehl "Bash Door". Wählen Sie diese Option, tritt Sam gewaltsam die Tür ein. Steht ein Gegner hinter der Tür, wird er durch die Wucht zu Boden geschleudert. Bevor Sie das jedoch tun, sollten Sie die Waffe ziehen und sich schussbereit machen, denn andere Wachen springen nach einer Schrecksekunde auf und eröffnen das Feuer.

Wie beim Vorgänger "Pandora Tomorrow" hält Ubisoft auch diesmal eine tolle Überraschung für die Mehrspieler-Fraktion parat. Im Kooperations-Modus absolvieren Sie zusammen mit einem anderen Spieler einfallsreiche Missionen in speziellen Levels. Beispielsweise helfen Sie Ihrem Partner auf hohe Vorsprünge hinauf. Oder Sie halten ihn an den Beinen fest und lassen ihn durch einen Lüftungsschacht kopfüber in einen Raum hinab, damit er den Computer hinter einer schlafenden Wache hacken kann. **CG**

**E3-LIVE**

**SPLINTER CELL 3**

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | 2005 | unbek. | 2005 | unbek. |
| Preis | 50 Euro | 60 Euro | 60 Euro | 60 Euro |
| Genre | Action-Adventure | | | |
| Hersteller | Ubisoft | | | |
| Entwickler | Ubisoft | | | |
| Anzahl der Spieler | 1-2 | | | |
| Fertig zu | 30% | | | |
| www.splintercell3.com | | | | |
| Onlinefähig | ☑ | | | |
| Einschätzung | ★★★★★ 5/5 | | | |

**"Technisch perfekte Schleicherei"**

Mit einem fieseren Image, neuen Moves und verbesserten Animationen erledigt Sam noch brenzligere Missionen – entweder alleine oder im Team. Die ultra realistische Grafik mit Glanzeffekten, Regen und Echtzeitschatten sorgte auf der E3 für Begeisterung.

# CALL OF DUTY: FINEST HOUR

**Kugeln pfeifen Ihnen um die Ohren, laute Granateneinschläge lassen den Boden erzittern. Erleben Sie die ganze Grausamkeit des WW II.**

PC

▲ **BOOT IN NOT:** Der Stalingrad-Level beginnt mit der Fahrt in einem russischen Ruderboot – die Angst fährt mit.

▲ **NAVIGATIONSSYSTEM:** Der rot-weiße Stern neben dem Kompass führt Sie direkt zum nächsten Missionsziel.

▲ **DEUTSCHER STAHLKOLOSS:** Mit einem gezielten Schuss holen wir den Soldaten vom fahrenden Panzer. Die Vehikel sind detailliert und originalgetreu dargestellt und tragen zur intensiven Kriegsatmosphäre bei.

▲ **SICHTFENSTER:** Mit dem schweren T-34-Panzer holpern Sie über die Trümmer.

▲ **SCHUTT UND ASCHE:** Mit dem Maschinengewehr lassen sich die Flugzeuge nur schlecht vom Himmel holen.

Actionbegeisterte Konsolenbesitzer dürfen sich freuen: Die Umsetzung des PC-Megahits "Call of Duty" wird gegenüber dem Original kräftig aufgebohrt. Der Ego-Shooter schlug Computer-Veteranen durch seine unglaublich beklemmende Atmosphäre in den entsetzlichen Bann des Zweiten Weltkriegs. Die "Finest Hour"-Entwickler von Spark Unlimited sammelten bereits mit den ersten drei "Medal of Honor"-Teilen Erfahrung mit der WW-II-Thematik und sind bekannt für eine realistische und glaubwürdige Kriegsdarstellung.

## NEUE KAMPAGNEN

Exklusiv für PS2, Xbox und GameCube gibt es neue Aufträge und Kampagnen, die in den Kriegsjahren 1942 bis 1945 angesiedelt sind. Der im Vergleich mit dem PC-Original größere Handlungszeitraum führt Sie in der Rolle der sieben Charaktere unter anderem in die westafrikanische Steppe. Dort lehren Sie den Nazis als Richtschütze eines Sherman-Panzers das Fürchten. Damit sich der Spieler besser ins Geschehen hineinversetzen kann, wurden die Schicksale ausgewählter Charaktere, wie das der russischen Scharfschützin Tanya, dokumentierten Erlebnissen von Kriegsteilnehmern nachempfunden.

## IM BOOT NACH STALINGRAD

Auf der E3 konnten wir eine Präsentation des grafisch wie atmosphärisch beeindruckenden Stalingrad-Levels von "Call of Duty: Finest Hour" miterleben – in dem kleinen Präsentationsraum pfiffen uns die Kugeln um die Ohren.

Wir erleben das Geschehen vor der Küste Stalingrads aus Sicht eines russischen Soldaten, der mit seinen Kameraden in einem Boot in Richtung der zerbombten Stadt rudert. Während Flugzeuge über dem Boot kreisen, steht der Kommandeur selbstsicher auf dem Bug und spricht seinen Untergebenen lautstark Mut zu – doch die Lage scheint aussichtslos. Einige Russen springen verzweifelt über Bord, denen der erbarmungslose Kommandeur etliche Schüsse nachjagt. "Verräter werden erschossen!" – uns wird flau im Magen ...

Unter dichtem Bombenhagel erreicht unser Boot den Landungssteg. Alle Mann stürmen hinaus und erklimmen den Anstieg zum Zentrum Stalingrads. Überall ertönen Schreie verwundeter Soldaten – dazu lautes Sperrfeuer aus den deutschen Maschinengewehren. Realistischer haben wir den Zweiten Weltkrieg noch nicht auf Konsole erlebt. Unser Charakter nimmt seinen ganzen Mut zusammen und schlängelt sich zwi-

# CALL OF DUTY:
## UNITED OFFENSIVE

ADD-ON

VOLLVERSION BENÖTIGT!

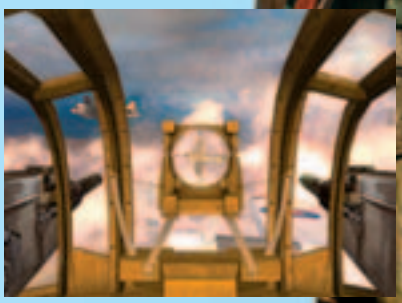
**Für den PC zeigte Activision auf der E3 ein Erweiterungspack.**

▲ **PELZMÜTZE:** Sowohl Uniformen wie auch Waffen sehen originalgetreu aus.

▲ **FEUERSTOSS:** Hinter hell leuchtendem Mündungsfeuer sackt der deutsche Soldat in sich zusammen.

▲ **BOMBENHAGEL:** Hilflos sieht man mit an, wie deutsche Nazi-Bomber das umkämpfte Stalingrad zerstören.

▲ **TEAMWORK:** Einer Ihrer Kollegen ist voll bei der Sache. Die Einschusslöcher in der Wand sind aber wohl vom Feind.



▲ **NAZI-FLIEGER IM VISIER:** An Bord eines Bombers feuern Sie auf ein Dutzend feindlicher Jäger.

▲ **BRILLANTE OPTIK:** Flora und Fauna wirken sehr realistisch. Und das auch bei Dutzenden Soldaten auf dem Screen.

▲ **STELLUNGSKRIEG:** Massen an Nazi-Truppen attackieren russische Soldaten. Nazi-Bomber sind schon im Anflug.

schen Trümmern, ausgebrannten Fahrzeugen und hinabrollenden Wasserrohren hindurch. Dabei zischen unzählige Kugeln an ihm vorbei. Oben angekommen, schnappen wir die Waffe eines gefallenen Kameraden und beginnen die Jagd auf den scheinbar übermächtigen Feind.

Wir warten schon gespannt auf künftige Nachrichten von der "Finest Hour"-Front. Die VGA-Kriegsreporter werden jedenfalls in den kommenden Monaten weiterhin direkt aus den Schützengräben für Sie berichten. **AZ**

Eine Pressekonferenz beginnt man am besten mit einer Spielegranate, damit die versammelte Journalistenschar auch weiß, dass man sich die Zeit zu Recht genommen hat. Activision suchte sich fürs Startprogramm kein geringeres Spiels aus als "Call of Duty: United Offensive". Der Vorgänger setzte sich dank der Unterstützung ehemaliger "Medal of Honor"-Entwickler im November 2003 an die Spitze der WW-II-Shooter – Publikum und Presse waren begeistert.

Herbst diesen Jahres schiebt Entwickler Grey Matter ein erstes Erweiterungspack nach. Das Add-on bietet drei neue Einzelspieler-Kampagnen, zehn Multiplayer-Karten, drei neue Teammodi und noch einiges mehr.

Activision zeigte uns bereits Szenen aus zwei von drei neuen Kampagnen: Zuerst nahmen wir als russischer Soldat am Kampf um Kursk teil. Während links und rechts die Bomben der Nazi-Flugzeuge einschlagen und wir auf unseren Stühlen im Sekundentakt zusammenzucken, feuern mit Flammenwerfern bewaffnete feindliche Soldaten in die Schützengräben und rösten einige unserer Kameraden. Der vorspielende Entwickler dagegen kämpft sich zu den anrückenden deutschen Panzern vor, um dort Sprengsätze anzubringen.

Nächste Kampagne: Wir sitzen am Abwehrgeschütz eines britischen B-17-Bombers und holen deutsche Jäger vom Himmel. Ein abstürzender Flieger touchiert effektvoll unseren Bomber. Wir öffnen die Bombenluke und werfen im richtigen Moment die tödliche Last ab. **SZ**

### E3-LIVE
### CALL OF DUTY: FINEST HOUR

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | | Ende '04 | Ende '04 | Ende '04 |
| Preis | | 60 Euro | 60 Euro | 60 Euro |

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Hersteller | Activision |
| Entwickler | Spark Unlimited |
| Anzahl der Spieler | 1 |
| Fertig zu | 60% |
| www.callofduty.com | |
| Onlinefähig | ☐ |
| Einschätzung | ✪✪✪✪✪ 5/5 |

**"Top Zweiter-Weltkrieg-Shooter"**

Wow – Atmosphäre, Grafik und KI begeistern schon jetzt enorm. Werden auch die kommenden Levels derart faszinierend, hat "Call of Duty: Finest Hour" genug Potenzial, um das betagte "Medal of Honor: Frontline" endlich vom WW-II-Shooter-Thron zu ballern.

### E3-LIVE
### CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | Herbst | | | |
| Preis | 30 Euro | | | |

| | |
|---|---|
| Genre | Ego-Shooter |
| Hersteller | Activision |
| Entwickler | Grey Matter |
| Anzahl der Spieler | 1-16 |
| Fertig zu | 60% |
| www.callofduty.com | |
| Onlinefähig | ☑ |
| Einschätzung | ✪✪✪✪✪ 5/5 |

**"Neues vom Shooter-King!"**

Unglaublich packende Kampagnen, dramaturgisch perfekt und extrem effektvoll inszeniert, verkürzen "Call of Duty"-Fans die Wartezeit bis zum zweiten Teil. Wenn Sie nur ein Fünkchen für WW-II-Shooter übrig haben, sollten Sie sich diesen Titel vormerken.

# KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS

**Man kann von den neuen Star-Wars-Episoden halten was man will, die Spiele dazu sind jedenfalls unbestreitbar vom Allerfeinsten.**

▲ **IMMER MIT DER RUHE:** Auch wenn es wie hier heftig und unübersichtlich zur Sache geht, heißt es, kühlen Kopf bewahren. Zudem ist es hilfreich, dass Ihre vom Computer gesteuerten Mitstreiter erfreulich schlau und eigenständig handeln.

▲ **GLÄNZENDE AUSSICHTEN:** Die Sith jagen Sie von Anfang an durch die Galaxis. Schließlich sind Sie der letzte Jedi.

▲ **NIMM DAS, BLECHHAUFEN!** Mit den Lichtschwertern setzen die beiden dem krabbelnden Roboter zu.

Die Macht war 2003 definitiv mit den Jungs von Bioware, als sie mit "Knights of the Old Republic" das Rollenspiel des Jahres veröffentlicht haben. Das im "Star Wars"-Universum angesiedelte Abenteuer hatte dem Spieler eine bis dato ungeahnte Entscheidungsfreiheit eingeräumt. Je nachdem, ob man der dunklen oder der hellen Seite der Macht gefolgt war, hat sich die Story anders entwickelt.

### WAS NUN, WAS TUN?

Beim zweiten Teil standen die Entwickler jedoch vor folgender Frage: Wo soll die Story ansetzen? Schließlich hatte jeder Spieler den ersten Teil anders erlebt! Die Lösung: Sie starten in "Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords" als ahnungsloser Jedi, der gerade aus dem Exil zurückkehrt. Sie haben keine Ahnung, was in den letzten Jahren in der Galaxie vor sich gegangen ist. In ersten Gesprächen erfahren Sie vom Untergang Darth Malaks und geben mit Ihren Antworten eine Tendenz zu einer Seite der Macht an. Ganz egal wie Sie sich auch entscheiden, zunächst einmal stehen Sie auf der Abschussliste. Schließlich sind Sie der letzte Jedi-Ritter und so werden Sie von den Sith-Attentätern erbarmungslos gejagt. Inhaltlich sind die Veränderungen am Spiel eher geringfügig. So haben Sie 30 neue Kräfte zur Auswahl. Mit Hilfe der Macht sehen Sie beispielsweise durch Wände hindurch.

Mit neuen Waffen, darunter einem ans Handgelenk montierten Raketenwerfer, heizen Sie Ihren Feinden ein. Zudem erwarten Sie neue Charakterklassen wie der Jedi-Assassin – ein aufs Meucheln spezialisierter Jedi! Daneben stoßen Sie auch auf neue Gruppenmitglieder, die alle einen stärkeren Charakter aufweisen als noch im ersten Teil. Sind diese mit Ihren Handlungen unzufrieden – murksen Sie beispielsweise als guter Jedi Unschuldige ab – bringt Ihnen das mehr als nur ein Stirnrunzeln ein. Der erzürnte Kollege wendet sich im schlimmsten Fall komplett von Ihnen ab und verlässt die Gruppe.

Xbox-Live-User dürfen ebenfalls jubeln: Diesmal soll der Online-Dienst bereits von Anfang an unterstützt werden – nicht erst nach einigen Monaten, wie beim Vorgänger. Sie können damit neue Inhalte für das Spiel herunterladen.

Im Gegensatz zum ersten Teil wird "Knights of the Old Republic 2" nicht von Bioware entwickelt. Die stecken nämlich bis über beide Ohren in den Arbeiten am neuen Rollenspiel "Jade Empire". Doch auch Obsidian Entertainment sind keine Unbekannten: "Fallout", "Planescape: Torment" und "Icewind Dale" sind wahrlich nicht die schlechtesten Rollenspiel-Referenzen. **TS**

**E3-LIVE**

**KIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: THE SITH LORDS**

| System | PC | Xbox |
|---|---|---|
| Erscheint | 2005 | 2005 |
| Preis | 50 Euro | 60 Euro |
| Genre | Rollenspiel | |
| Hersteller | Lucas Arts | |
| Entwickler | Obsidian Entert | |
| Anzahl der Spieler | 1 | |
| Fertig zu | 50% | |
| www.lucasarts.com | | |
| Onlinefähig | ☑ | |
| Einschätzung | ✪✪✪✪✪ 5/5 | |

**"Endlich geht's weiter!"**

Die dunkle Seite der Macht lockt wieder! Mit neuen Hauptdarstellern sowie neuen Charakterklassen, mehr Heldenfähigkeiten und größerer Handlungsfreiheit. Die Veränderungen gegenüber dem überragenden Vorgänger beschränken sich aber auf diese Details.

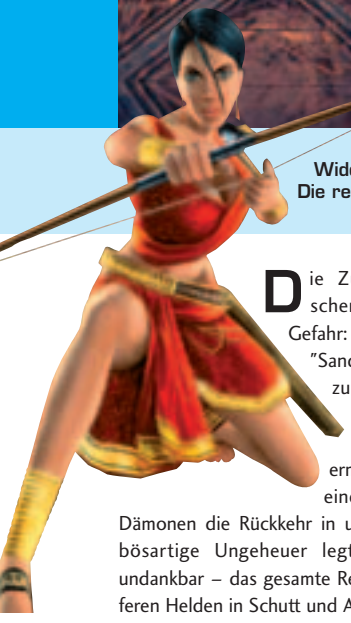
# PRINCE OF PERSIA 2

**Abendstimmung im Morgenland: Im zweiten Abenteuer des Prinzen aus Persien kämpft der Held gegen einen grausamen Zeit-Dämon.**

▲ **UMZINGELT:** Auf einem Schiff ergreift der Prinz einen Widersacher, um ihn mit einem mächtigen Stoß über Bord zu werfen. Die restlichen Gegner kann der Held jetzt übrigens entwaffnen.

▲ **TAKTISCH:** Erst müssen Sie dem Ungetüm auf die Fersen schlagen, dann geht es in die Knie und Sie erreichen den Kopf.

▲ **WOW:** Die spektakuläre Seeschlacht zu Beginn von Prince of Persia 2 ist ein echtes Atmosphäre-Highlight.



Die Zukunft des persischen Prinzen ist in Gefahr: Als er am Ende von "Sands of Time" die Zeit zum Anfang seines ersten Abenteuers zurückgedreht hat, ermöglichte er damit einem verbannten Dämonen die Rückkehr in unsere Welt. Dieses bösartige Ungeheuer legt nun – ziemlich undankbar – das gesamte Reich unseres tapferen Helden in Schutt und Asche.

## MAGISCHES SAND-AMULETT

Erfahrene "Prince of Persia"-Veteranen stellen sich zu Recht die Frage, womit der Prinz in seinem neuen Abenteuer die Zeit beherrschen soll – schließlich hatte er den Dolch der Zeit am Ende des ersten Abenteuers an Prinzessin Fahra zurückgegeben. Zum Dank hat sie ihm ein Amulett geschenkt, das den magischen Sand der Zeit enthält. Und genau dieser Anhänger ist in "Prince of Persia 2" für unseren Helden überlebensnotwendig: Der Prinz kann den Dämon nämlich nur dann in seine Schranken weisen, wenn er in die Vergangenheit reist und dort verhindert, dass der Sand der Zeit überhaupt erschaffen wird.

Der Weg zu diesem Ziel ist allerdings mit unzähligen Gegnern und gemeinen Fallen gespickt. Glücklicherweise beherrscht der Prinz unzählige neue Kampftechniken: Jetzt kann er seine Gegner durch die Luft schmeißen und selbst an der Wand entlang laufen und ihnen aus dieser ungewöhnlichen Position heraus den Kopf abschlagen. Überhaupt lassen sich die zahlreichen Hiebwaffen im neuen Abenteuer wesentlich vielseitiger einsetzen: So kann der Prinz damit in Tücher oder Segel stechen, um dann in bester Piraten-Manier elegant nach unten zu gleiten.

Verlieren die Unholde im Handgemenge ihre Waffen, nimmt der Prinz diese kurzerhand auf und kämpft fortan mit zwei Schwertern in den Händen weiter. Kommt der Held richtig in Bedrängnis, kann er die eingesammelten Säbel sogar auf die Bösewichter werfen.

Größere Bossgegner fordern jetzt das ganze Können des Spielers. Einem haushohen Goliath muss der Prinz beispielsweise so lange auf die Fersen schlagen, bis dieser in die Knie geht – erst dann erreicht der Held den verwundbaren Kopf des Ungetüms, an dem er sich festklammert und ihn mit seinem Schwert bearbeitet. Ubisoft hat die Grafik-Engine deutlich optimiert: Ruckler treten so gut wie gar nicht mehr auf. Die detaillierte Grafik-Kulisse in "Prince of Persia 2" wirkt bedrückender als in Teil eins: Palmen oder Gebüsch gibt's kaum noch, über der Kulisse liegt ein rostbrauner Farbton. Zudem wirkt der Prinz jetzt mit seinem Dreitagebart sehr viel älter und verwegener als es im Vorgänger der Fall war. **MH**

**E3-LIVE**

**PRINCE OF PERSIA 2**

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | Herbst | Herbst | Herbst | Herbst |
| Preis | 50 Euro | 60 Euro | 60 Euro | 60 Euro |
| Genre | Action-Adventure | | | |
| Hersteller | Ubisoft | | | |
| Entwickler | Ubisoft | | | |
| Anzahl der Spieler | 1 | | | |
| Fertig zu | 60% | | | |
| www.ubisoft.de | | | | |
| Onlinefähig | ☐ | | | |
| Einschätzung | ✪✪✪✪✪ 5/5 | | | |

**"Zeitreise mit Hindernissen!"**

Geniale Grafik, delikate Atmosphäre und ein noch agilerer Hauptcharakter machen "Prince of Persia 2" zum Abenteuer-Highlight des Jahres. Besonders gut gefallen haben das neue Bewegungs-Repertoire mit vielen Angriffstaktiken und die spektakulären Bosskämpfe.

# grand theft auto San Andreas™

**Ein ganzer Bundesstaat als interaktiver Abenteuerspielplatz: Rockstar peppt die Grand-Theft-Auto-Serie gehörig auf.**

▲ **DER NEUE HELD:** Das ist Carl Johnson vor seinem blutroten Cabrio. Sofort fällt auf, wie detailliert die neue Spielfigur ist. Vor allem das Gesicht sieht jetzt sehr viel lebensechter aus, als es bei den Hauptfiguren der Vorgänger der Fall war.

Rockstar blieb seiner Linie treu und zeigte auf der Videospiel-Messe E3 keine spielbare Version vom nächsten "Grand Theft Auto". Dabei hätte man mit "San Andreas" wirklich die Aufmerksamkeit der versammelten Presse und vor allem die der Spieler auf sich ziehen können. Als kleine Entschädigung gibt es aber immerhin die ersten vier Screenshots und ein dickes Paket mit konkreten Informationen zum Action-Knaller. Die aber sind dermaßen überraschend, dass allen Skeptikern schon jetzt klar sein dürfte: "San Andreas" ist weit mehr als ein simples Update der bisherigen Episoden.

Bei der Handlung von "Grand Theft Auto: San Andreas" beginnt Rockstar erneut bei null. Altbekannte Charaktere finden sich genauso wenig wie bereits da gewesene Stadt-Kulissen oder Missionen. Überhaupt wirkt das ganze Großstadt-Szenario erfrischend anders: Ein neuer Hauptdarsteller, eine neue Ära (die frühen 90er-Jahre), viel Verbrechen und noch mehr tödliche Bandenkriege.

## HELDENTRÄUME IN SAN ANDREAS

Beginnen wir zunächst beim Gangster-Helden: Der Name des Jungen ist Carl Johnson. Anfang der Neunziger wird er aus dem Gefängnis von Liberty City entlassen und kehrt in seine Heimatstadt Los Santos zurück. Diese ist nur eine von insgesamt drei Metropolen im fiktiven Bundesstaat San Andreas, die als interaktive Gauner-Kulisse dienen. Doch statt Friede, Freude, Eierkuchen und zünftiger Familienfeste findet er lediglich Gewalt vor: Im Krieg brutaler Gangs verschafft sich Carl Respekt und verteidigt nebenbei seine Familie bis aufs Blut.

Noch einmal zurück zu den drei verschiedenen Großstädten: Diese sind tatsächlichen amerikanischen Metropolen nachempfunden. Los Santos erinnert an Los Angeles, San Fierro ist an San Francisco angelehnt und Las Venturra sieht beinahe genauso aus wie Las Vegas. Diese Städte sind über Highways miteinander verbunden und stellen ein sechsmal größeres Spielgebiet dar als es der Vorgänger zu bieten hatte – für genügend Abwechslung im harten Gangster-Alltag sollte also gesorgt sein.

## THE AMERICAN WAY...

In "San Andreas" ist der Spieler erstmals ganz alleine für seine Spielfigur verantwortlich: Sie sorgen dafür, dass er neue Kampftechniken erlernt, sichern sein Einkommen durch den Kauf von Immobilien und spendieren ihm regelmäßig Essen. Aber Vorsicht! Wer ständig Burger und Buletten in sich rein stopft, wird nach kurzer Zeit zu fett, um weiterhin schweißtreibende Aufträge erfolgreich auszuführen.

Als richtige Sensation bewerten wir die Tatsache, dass der neue Held endlich im Besitz eines Freischwimmer-Abzeichens ist. Stürzt er ins Wasser, ertrinkt er nicht sofort, sondern kann ganz und gar unverletzt wieder an Land schwimmen. Überhaupt zeigt sich Carl sehr viel sportlicher als seine Vorgänger. So kann er ohne Probleme auf ein BMX-Rad steigen und auch damit quer durch die Pampa vor seinen Verfolgern flüchten.

Geld spielt natürlich auch in "San Andreas" wieder eine wichtige Rolle. Wie Sie an die Kohle kommen, haben wir ja bereits erwähnt. Nun gibt es aber eine richtig geniale Möglichkeit, die Dollars wieder unter das Volk zu bringen. Für besonders knifflige Einsätze erkaufen Sie sich einfach die Unterstützung einer lokalen Gang. Diese bösen Buben unterstützen Sie bei Ihrem Vorhaben mit geballter Waffengewalt. So zetteln Sie richtige

▲ **DRIVE BY SHOOTING:** Für besonders schwierige Aufträge heuern Sie einfach eine Gang an. Diese folgt Ihnen dann automatisch und ballert mit Maschinenpistolen auf jeden Widersacher, der sich nähert.

Gang-Kriege an. Rockstar verspricht auch bei der Grafikkulisse große Verbesserungen. So soll "San Andreas" aus einem Drittel mehr Polygonen bestehen und dadurch auch sehr viel detaillierter wirken als der Vorgänger. Diese Tatsache verbessert natürlich auch die Sichtweite deutlich – entgegenkommender Verkehr taucht nicht weiter einfach aus dem Nichts heraus auf.

### SEHR VIEL BEEINDRUCKENDER

Besonders erfreulich für Videospiel-Einsteiger ist der neue dynamische Schwierigkeitsgrad. Das Spiel passt sich nämlich den Fähigkeiten des Spielers an. Damit überstehen selbst weniger trainierte PS2-Besitzer mit etwas Geschick auch die letzten Missionen.

Rockstar hat also nicht zu viel versprochen: Angesichts dieser genialen Verbesserungen und Innovationen stellt sich uns allerdings erneut die spannende Frage, mit welchen Ideen Rockstar das nächste "Grand Theft Auto" nach "San Andreas" ausstatten wird. Eine größere Steigerung erscheint uns beinahe nicht mehr möglich. Gibt es nächstes Jahr vielleicht "Grand Theft Auto: World"?

Doch so schnell werden wir darauf keine Antwort finden können. Deshalb freuen wir uns jetzt erst mal auf "San Andreas" – und das wird garantiert eine Spielspaß-Bombe! **MH**

▲ **UNVERKENNBAR KALIFORNIEN:** Derartige Häuserformationen findet man wirklich nur in den Randgebieten der kalifornischen Großstädte. Hier spielen auch die meisten Missionen von Grand Theft Auto: San Andreas.

**E3-LIVE**

**GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | PC | PS2 | XBox | GC |
| Erscheint | | Okt. '04 | | |
| Preis | | 60 Euro | | |

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Hersteller | Rockstar/Take 2 |
| Entwickler | Rockstar North |
| Anzahl der Spieler | 1 |
| Fertig zu | 70% |
| www.grandtheftauto.com | |
| Onlinefähig | nicht bekannt |
| Einschätzung | ★★★★★ 5/5 |

**"San Andreas: Der Action-Hit"**

Leider gab es auf der Messe noch keine spielbare Version von "San Andreas". Die ersten Screenshots und die brandheißen Fakten hören sich aber sehr verheißungsvoll an. Mit einem kompletten Bundesstaat als interaktiver Spielwiese wurden unsere Erwartungen weit übertroffen.

◄ **SPORTLICH:** Eines der neuen Fortbewegungsmittel ist das BMX-Rad. Mit ihm flüchten Sie quer durch das Gelände.

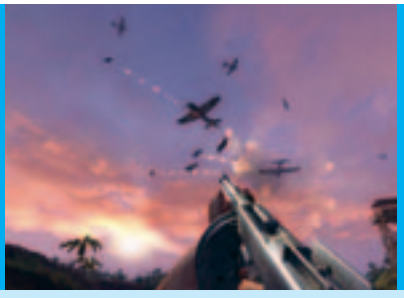
# MEDAL OF HONOR:
## PACIFIC ASSAULT

**Evolution einer Shooter-Serie: Verdienen Sie sich die Medal of Honor, indem Sie Ihre Kameraden mit Befehlen durch den Pazifik scheuchen.**

PC

▲ **TEMPERAMENTVOLLE GEGNER:** Kommen Sie einem Japaner zu nahe, zieht dieser sein Katana-Schwert und attackiert Sie. Im Hintergrund schön zu erkennen: Der realistische Schatten, der auf den Spielfiguren und auf dem detaillierten Waldboden zu sehen ist.

▲ **PHYSIKALISCH KORREKT:** Nachdem unsere Handgranate explodiert ist, zerfällt der Wachturm in seine Einzelteile.



▲ **VORSICHT:** Stürzt eines der abgeschossenen Flugzeuge direkt auf Ihren Helden, gibt dieser auf der Stelle den Löffel ab.

Ade Normandie – willkommen Pazifik: Der neueste Ableger der "Medal of Honor"-Ego-Shooter-Serie führt den Spieler in wärmere Gefilde. Hier kämpft der Held nicht gegen die faschistischen Truppen Deutschlands, sondern gegen Japaner, die mit ihrem Angriff auf den U.S.-Militärhafen Pearl Harbor einen erbitterten Krieg um die Ölvorkommen des Pazifiks anzetteln.

Die Programmierer von Electronic Arts haben das Grundgerüst der Shooter-Serie gründlich überarbeitet. Neuerung Nummer eins ist ein neues Kommando-System, das es dem Spieler erlaubt, taktisch in den Kampf einzugreifen. Per Tastendruck schickt man seine Kameraden an die Front oder befiehlt ihnen, die Stellung zu halten. Wer im Kampf verwundet wird, muss in "Pacific Assault" ebenfalls umdenken. Die aus den Vorgängern bekannten Heilpakete gibt es nämlich nicht mehr. Nun schleppt der Held Bandagen in seinem Marschgepäck mit sich. Auf eine Wunde gelegt, mindern diese aber nur den Grad der Verletzung. Heilen kann sich der Soldat nur, wenn er einen Sanitäter ruft.

Neuerung Nummer zwei betrifft die Künstliche Intelligenz der Spielfiguren. Soweit keine anderen Befehle gegeben werden, stehen die Kameraden dem Spieler zur Seite. Geht er in Deckung, suchen sich die computergesteuerten Figuren ebenfalls einen geschützten Platz. Stürmt der Held auf eine gegnerische Stellung zu, laufen die befreundeten Soldaten tapfer an seiner Seite mit – auch wenn das bedeutet, dass die treuen Gefährten vom gegnerischen Gewehrfeuer niedergemäht werden.

Überraschend clever verhalten sich auch die Widersacher. Es scheint keine feste Vorgehensweise zu geben. Die Reaktionen der Gegner ergeben sich aus den Aktionen des Spielers. Geschickt weichen die Unholde Ihren Schüssen aus oder versuchen, Sie von zwei Flanken aus anzugreifen, wenn Sie auf die gegnerische Front zustürmen – klasse!

### DETAILLIERTES EFFEKT-SPEKTAKEL

Neuerung Nummer drei betrifft das technologische Grundgerüst. Statt wie bei den Vorgänger-Titeln auf die "Quake 3"-Engine zu setzen, verlässt sich Electronic Arts diesmal auf eigenhändig entwickelte Grafikroutinen. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen. Volle DirectX-9-Unterstützung garantiert eine authentische Pazifik-Kulisse und extrem aufwändige Spezialeffekte. So wirft die dichte Vegetation tagsüber realistische Schatten und die Spielfiguren bewegen sich geschmeidig animiert. Zudem spiegeln sich fast menschlich zu nennende Emotionen auf ihren Gesichtern wider.

Die Explosionen schleudern dank neuartiger Physik-Engine Kisten und die Körper der Soldaten realistisch durch den Dschungel. Packender kann man das Mittendrin-Gefühl des Pazifik-Kriegs wohl kaum darstellen. **MH**

**E3-LIVE**

**MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| System | PC | PC | | | |
| Erscheint | Herbst | | | | |
| Preis | 50 Euro | | | | |
| | Genre | Ego-Shooter | | | |
| | Hersteller | Electronic Arts | | | |
| | Entwickler | Electronic Arts | | | |
| | Anzahl der Spieler | nicht bekannt | | | |
| | Fertig zu | 70% | | | |
| | www.eagames.com | | | | |
| | Onlinefähig | ☑ | | | |
| | Einschätzung | ✪✪✪✪✪ 5/5 | | | |

**"Einfach bombastisch!"**

Endlich neu – endlich anders! Die Generalüberholung steht dem neuesten Teil der "Medal of Honor"-Serie erstaunlich gut. Mit der neuen Grafik-Engine und dem simplen Kommando-System hält der Ego-Shooter locker mit der Genre-Konkurrenz mit.

# BURNOUT 3

**Autoversicherer bitte wegschauen: Bei diesem Rennspiel-Spektakel ist nur ein wirklich heftiger Unfall ein guter Unfall.**

▲ **EFFEKTORGIE:** Der "Wow!"-Faktor speziell bei heftigen Unfällen erreicht schwindelerregende Höhen. Wenn Sie wie hier mit Vollgas einen Crash auf den Asphalt legen, dann brennt Burnout 3 ein Effektfeuerwerk ab, das seinesgleichen sucht.

▲ **TUNNELBLICK:** Die Schlieren an den Bildschirmrändern intensivieren das Geschwindigkeitsgefühl.

▲ **HEIMATLAND:** Auch durch Deutschland darf man künftig brettern, wie die Hinweisschilder eindeutig belegen.

Mit knapp 190 Sachen fliegt die Kreuzung auf uns zu; ein giftgrüner Japano-Flitzer hängt Format füllend im Rückspiegel. Auf die rote Ampel können wir jetzt keine Rücksicht nehmen. Zwei kreuzende Autos bremsen panisch, an einem Bus mitten auf der Straße kommen wir mit viel Geschick vorbei. Doch dahinter taucht plötzlich noch ein Kleinlaster auf. Blitzartig ziehen wir nach rechts, wo trotz aller Lenkradakrobatik unsere knappe, rundenlange Führung am Heck einer Limousine zerschellt.

Soweit eine typische Szene aus dem aktuellen Hit-Genre "Großstadthatz". Die "Burnout"-Reihe hat diesen Trend zwar nicht erfunden, interpretiert ihn aber nerven- und blechzerfetzend wie kein anderes Spiel. Im dritten Teil wird Ihnen das Adrenalin in noch höheren Dosen durch die Adern schießen: Entwickler Criterion setzt auf noch mehr Action, Rasanz und vor allem spektakuläre Unfälle. Bei denen sind nicht mehr unbeteiligte Sonntagsfahrer Ihre Hauptkontrahenten: Die Rivalen haben scheinbar neben Benzin eine große Portion Kampfgeist im Tank. Im Gegensatz zum Vorgänger streben sie nicht mehr einfach nur hurtig Richtung Ziel, sondern sie nehmen Ihren Wagen absichtlich auf die Hörner um einen Crash zu provozieren.

Die Extraportion Aggressivität lohnt sich aber auch für Sie – und zwar mehrfach. Landen Sie einen Volltreffer beim Gegner und jener wiederum einen an der nächsten Mauer, erhalten Sie neben Punkte-Boni auch die imposante Video-Einspielung des Abflugs. Natürlich steigt auch das "Burnout"-Barometer für den Turboschub, den man jetzt jederzeit aktivieren kann. Doch nicht nur für pikant angemachten Blechsalat steigt der Balken. Auch das schrammenlose Passieren einer Unfallstelle lässt ihn nach oben schnellen, ebenso die "Klassiker" Drift, Sprung und Fahren im Gegenverkehr.

Für den passenden optischen Rahmen sorgt nicht nur die überragende Grafik, sondern auch eine Art Tunnelblick. Dabei verwischt das Sichtfeld an den Bildrändern, was das Geschwindigkeitsgefühl nochmals steigert. Markant verbesserte Automodelle, ein ausgebauter Wermacht-den-meisten-Schaden-Massenkarambolagen-Modus und ein umfangreicher Online-Part runden den potenziellen Überflieger ab. Ab September heißt es durchstarten! **MG**

## E3-LIVE

**BURNOUT 3**

| System | PC | PS2 | Xbox |
|---|---|---|---|
| Erscheint | | Herbst | Herbst |
| Preis | | 60 Euro | 60 Euro |
| Genre | | | Rennspiel |
| Hersteller | | | Electronic Arts |
| Entwickler | | | Criterion Studios |
| Anzahl der Spieler | | | 1-6 |
| Fertig zu | | | 80% |
| www.criteriongames.com | | | |
| Onlinefähig | | | ☑ |
| Einschätzung | | | ✪✪✪✪✪ 5/5 |

**"Traumhaftes Action-Rennspiel!"**

Der Begriff "Action-Rennspiel" wird gerne verwendet, sobald die Fahrphysik auf weniger als 736 Parametern beruht. "Burnout 3" zeigt, was man sich wirklich darunter vorzustellen hat: Spektakuläre Aktionen, fantastische Grafik und ein irres Geschwindigkeitsgefühl.

# FINAL FANTASY 12

**Final-Fantasy-Fans zwischen Freude und Entsetzen: Die Bilder sehen spitze aus, doch dafür liegt die Terminverschiebung schwer im Magen.**

▲ **BEREITS VERGEBEN:** Die blonde Penelo ist die Freundin von Vaan. Um mehr Rechenleistung für eine detaillierte Umgebung übrig zu haben, wurde die Polygonanzahl der Figuren verringert. Dank der feinen Texturen sehen die Charaktere aber besser aus denn je.

▲ **ANGRIFFSWELLE:** Die Kämpfer führen solange die gewählte Aktion aus, bis Sie eine neue wählen.

▲ **DIREKT:** Zufallsbegegnungen gibt es nicht mehr. Während des Kampfes können Sie die Kamera frei bewegen.

Das Imperium von Archadia greift den kleinen Stadtstaat Dalmaska an – Held Vaan ist davon zwar nicht begeistert, macht aber trotzdem mit. Beim Raubzug im Palast kommt aber alles anders als gedacht: Anstatt Beute abzugreifen, rutscht Vaan in die Widerstandsbewegung. Das war zwar nicht geplant, aber wenn da selbst schnuckelige Mädels wie Fürstentochter Ashe mitmischen...

## GUTES BRAUCHT ZEIT

Mit "FF 12" beschreitet Square neue Wege: Es arbeitet nicht nur ein komplett neues Team an dem Titel, auch die grafische Darstellung wurde generalüberholt – die Polygonzahl der Figuren wurde verringert und in extra aufwändige Hintergrundszenaries investiert, dank verbesserter Texturen soll die grafische Schwerpunktverlagerung dem Spieler nicht auffallen.

Auch das Kampfsystem wurde grundlegend überarbeitet. Zufallsbegegnungen sind abgeschafft, Kämpfe finden nun direkt auf dem Feld statt, es wird also nicht mehr in einen Kampfbildschirm umgeblendet. Die eigene Bewaffnung und die Art der Gegner bestimmen, aus welcher Distanz Sie angreifen können. Ähnlich wie bei "FF X-2" muss sich nach der Befehlswahl erst ein Zeitbalken füllen, bevor Ihre Figur handelt. Eine frei bewegliche Kamera gewährleistet einen guten Überblick.

Schade, dass die PAL-Version noch in weiter Ferne schwebt. Auch der Release in Japan verschiebt sich nach hinten, da Square ein wenig mit den Tücken der Technik zu kämpfen hat. **TS/TN**

**E3-LIVE**

**FINAL FANTASY 12**

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | | 2005 | | . |
| Preis | | 60 Euro | | |

| | |
|---|---|
| Genre | Rollenspiel |
| Hersteller | Square-Enix |
| Entwickler | Square-Enix |
| USK | Nicht bekannt |
| Fertig zu | 60% |
| www.ffxii.net (Fan-Seite) | |
| Onlinefähig | ☐ |
| Einschätzung | ★★★★★ 5/5 |

**"Typisch Square, alles perfekt"**

Mutig, was sich Japans RPG-Profis da vorgenommen haben: Neues Team, neues Kampfsystem, komplett neue Technik, Designer und ein neuer Musiker... Wir sind gespannt, ob die neuen Ideen und Ansätze sich auch spielerisch auszahlen und wie sie bei den Fans ankommen.

# GOD OF WAR

**Göttliche Mission: Als Krieger Spartas kämpfen Sie in einem viel versprechenden Action-Adventure gegen den Kriegsgott Ares.**

▲ **DAS ENDE NAHT:** Einer der brillant animierten Finishing Moves in Aktion. Den Minotaurus können Sie, wie auch einige andere Zwischengegner, grundsätzlich nur in einem Knopfdrück-Minispielchen besiegen.

▲ **KOPFSACHE:** Mit dem von Ihnen erbeuteten Haupt der Medusa können Sie in späteren Kämpfen Gegner versteinern.

▲ **AKROBATISCH:** Auch am Seil hängend ist unser zum Glück jederzeit wehrhafte Held nicht vor feindlichen Angriffen sicher.

Eigentlich stand schon vor der E3 fest, welche Titel auf den "Best of"-Listen auftauchen würden: Angesichts der "Halo"-, "Gran Turismo"- und "Doom"-Superstars schienen Überraschungshits im Vorhinein Mangelware zu sein.

Der eine oder andere erblickte denn doch das Licht der Öffentlichkeit. Die meisten "Ooohs" und "Aaahs" erntete "God of War" aus Sonys Santa-Monica-Studios. Das Action-Adventure bedient sich der griechischen Mythologie und schickt Sie in der Rolle eines spartanischen Kämpfers in die Schlacht gegen Kriegsgott Ares.

Was bei der Vorführung auf dem Bildschirm zu sehen war, gehörte sowohl spielerisch als auch grafisch zu den Messe-Höhepunkten des Genres: Treffen Sie auf einen der über 20 verschiedenen Gegnertypen, führen Sie mit zwei Feuerknöpfen nicht einfach nur einen von 25 unterschiedlichen Moves aus – mit dem richtigen Timing gelingen sogar beliebig lange, elegante und animierte Kombo-Ketten. Mit einem dritten Knopf halten Sie den Feind fest, mit einem vierten nutzt Ihr Held seine Zauberkräfte. Dahinter verbirgt sich zunächst die von Götter-Chef Zeus verliehene Fähigkeit, Blitze zu schleudern.

Im Laufe des Abenteuers wächst das Zauberrepertoire auf ungewöhnliche Weise an: Sie übernehmen die Fähigkeiten von besiegten Zwischen- und Bossgegnern. Das Haupt der Medusa beispielsweise ist wie in der griechischen Mythologie keine simple Trophäe, sondern eine Waffe, mit der Sie Widersacher in Stein verwandeln und kampfunfähig machen können.

## KAMPF AUF KNOPFDRUCK

Obwohl das riesige Repertoire origineller Einfälle locker für drei Spiele gereicht hätte, legt "God of War" noch einen drauf: Mitunter taucht während eines Fights ein Symbol über Ihrem Kontrahenten auf. Dann ist es Zeit für eine kleine Einlage, bei der Sie bestimmte Knöpfe mit dem richtigen Timing drücken müssen. Wenn Ihnen das gelingt, winkt ein besonders schnelles Ende des Kampfes nebst einer eindrucksvollen Sterbeanimation – bei Misslingen ein herber Energieverlust.

Sollten Sie einmal nicht in Kämpfe verwickelt sein, kommt dennoch keine Langeweile auf: In "God of War" wollen große Levels erkundet werden. Es ist gar nicht so einfach, den richtigen Weg zu finden, außerdem muss der Held immer wieder Rätsel lösen, Schluchten überqueren oder sich an Seilen entlang hangeln. Selbst dann ist er nicht vor Angriffen sicher, er kann sich aber jederzeit fein animiert mit seinem ganzen Kampf- und Bewegungsarsenal zur Wehr setzen.

Bis zum Release Anfang 2005 gibt's für das Entwicklerteam noch einiges zu tun. Doch wenn sich die Jungs nicht den ganzen Zorn der Götter zuziehen, erwartet uns dann ein echter Action-Adventure-Hammer. **MG**

**E3-LIVE**

**GOD OF WAR**

| | | |
|---|---|---|
| System | PS2 | |
| Erscheint | 2005 | |
| Preis | 60 Euro | |
| Genre | | Action-Adventure |
| Hersteller | | Sony |
| Entwickler | | Sony Santa Mon. |
| Anzahl der Spieler | | 1 |
| Fertig zu | | 60% |
| www.playstation.de | | |
| Onlinefähig | | ☐ |
| Einschätzung | | ★★★★★ 5/5 |

**"Lässt keine Wünsche offen!"**

So muss ein Action-Adventure aussehen: "God of War" überzeugte auf der E3 durch innovative Spielelemente, spannende Kämpfe und einfache Steuerung. Aber auch die eleganten, geschmeidigen Animationen sind echte Spitzenklasse.

# DIE SIMS 2

**Vom Kreissaal bis ins Altersheim: In der Fortsetzung des erfolgreichsten PC-Spiels der Welt begleiten Sie Ihre Sims ein ganzes Leben lang.**

PC

▲ **DIE ERSTE LIEBE:** Zwei Sims beim Kuscheln. Erotik soll dieses Mal eine größere Rolle spielen als beim ersten Sims-Spiel.

▲ **RAUFKUMPANEN:** Während die Söhne sich prügeln, feuern die anderen Familienmitglieder an. Wie gehts denn hier zu!?

▲ **GELDGIER:** Aha, da haben wir es wieder: Im Urlaub erspähen diese fünf Freundinnen einen reichen Typen, der gerade in seinen Hubschrauber steigt. Die Mädels fahren natürlich gleich auf die "inneren Werte" des Herrn ab…

▲ **AUSGEHEN AM ABEND:** In der Oper tun Sie was für Ihre kulturelle Bildung.

▲ **GENIE ODER WAHNSINN:** Das Gut-oder-Böse-Prinzip lässt Ihnen auch im Atomlabor alle Freiheiten…

Drei Jahre und sieben Add-ons nach dem Megaerfolg "Die Sims" liegt der Nachfolger bereits im Geburtskanal. Nur noch wenige Monate, dann erstrahlen die populärsten Wesen der Spielgeschichte in neuem Glanz. Auf der E3 waren wir mit Will Wright verabredet, dem Schöpfer der Sims. Bei der Gelegenheit haben wir viele Details über den Nachfolger erfahren.

## ENDLICH: SIMS IN 3D

Die optischen Verbesserungen liegen auf der Hand: Die Grafik ist nun dreidimensional und dadurch stufenlos dreh- und zoombar. "Der Spieler kann jetzt viel mehr Details erkennen und so noch tiefer in die Sims-Welt eintauchen", erklärt Will Wright. Die neue Grafikmechanik war unserer Meinung nach auch dringend notwendig, damit die Sims wieder zeitgemäß aussehen und lästiges Ruckeln endlich der Vergangenheit angehört.

Wichtiger als die Optik sind Wright die spielerischen Fortschritte. "Man begleitet seine Sims jetzt ein ganzes Leben lang, gründet eine Familie, es gibt Opa, Oma, Eltern, Kindern, Enkelkinder. Die Familie wird immer größer – ich finde das sehr faszinierend."

Die Sims tragen jetzt eine DNA, die sie an ihre Nachkommen weitergeben. Verhalten und Werdegang der Kinder sind dadurch aber noch nicht in Stein gemeißelt, wie Wright erklärt: "Wie im wahren Leben ist die DNA nur ein Grundgerüst für das Verhalten. Die Erziehung und das, was Eltern ihren Kindern vorleben, sind weitere Bausteine in der charakterlichen Entwicklung junger Sims." Also: Seien Sie ein gutes Vorbild – oder wollen Sie, dass Ihnen die "Plagen" das Leben schwer machen?

## SIMS-MEMORY

"Die Sims vergessen nicht", geht Wright ins Detail. "Erlebt zum Beispiel ein Sim in jungen Jahren einen schlimmen Brand, hat dieser bis ans Lebensende Angst vor Feuer. Ein Job als Feuerwehrmann ist damit schon mal ausgeschlossen."

Damit Ihr Sim-Leben in geordneten Bahnen verlaufen kann, legen Sie zu Beginn des Spiels Ziele fest. Was ist wichtig für Sie? Ruhm, Reichtum, Wissen, Familie oder ein abwechslungsreiches Liebesleben? Setzen Sie sich ein Ziel – und arbeiten Sie daran, dieses zu erreichen! "Nur wer seinem Traum nahe kommt, kann ein glückliches Sim-Leben führen", so Will Wright.

In "Die Sims 2" müssen Sie nicht zwingend einer von den Guten sein. Sie können Ihre Nachbarn bestehlen, beim Glücksspiel besch...en oder

▲ **KINDER MACHEN:** Ist man schon älter und hat man sich ganz doll lieb, dann "kuschelt" man – und neun Monate später...

▲ **ÜBUNG MACHT DEN MEISTER:** Bevor Sie mit Herztransplantationen Geld verdienen, proben Sie erstmal an einer Puppe.

▲ **DREIDIMENSIONAL:** Die neue 3D-Grafik erlaubt Ihnen, ganz nah an Ihre Sims heranzuzoomen.

eine Zweckehe des Geldes wegen eingehen. Natürlich ist dies alles mit Risiken behaftet, zum einen schläft die Polizei nicht und zum andern hat jeder Sim auch ein Gewissen...

Klappe, Sims-Film die Erste, Action: Ein neues Feature ermöglicht es Ihnen, echte Filme zu drehen. Sie wählen die Schauspieler, suchen den Drehort aus und übernehmen einfach die Kameraführung. Die Filme dürfen Sie sogar ins Internet online stellen, so dass sie die ganze Welt anschauen kann. **SZ**

**E3-LIVE**

**DIE SIMS 2**

| System | PC |
|---|---|
| Erscheint | 2005 |
| Preis | 50 Euro |
| Genre | Simulation |
| Hersteller | Electronic Arts |
| Entwickler | Maxis |
| Anzahl der Spieler | 1 |
| Fertig zu | 70% |
| www.eagames.com | |
| Onlinefähig | ☑ |
| Einschätzung | ★★★★★ 5/5 |

**"Ein überfälliger Nachfolger"**

Endlich wird das Sims-Universum wieder zeitgemäß. Detailreiche 3D-Grafik und das DNA-Feature machen die Sims-Welt dem wahren Leben noch ähnlicher: Erziehen Sie Ihr Kind zu einem Nobelpreisträger oder zu einem windigen Taschendieb?

# THE URBZ – SIMS IN THE CITY

## Raus aus der beschaulichen Nachbarschaft, rein ins hippe Großstadtleben.

▲ **URBAN:** Mit schönen Lichtreflexionen und lebhaftem Treiben auf der Straße wirkt die Urbz-Großstadt anziehend.

▲ **IMBISSBUDE:** Unser Urb mit den violetten Haaren stillt sein Hungergefühl an einem Imbiss am Rande der Straße.

▲ **TRENDY:** Die Typen in The Urbz sehen deutlich cooler aus als die Personen in Sims 2.

▲ **HIP:** Tanzen auf der Straße – warum nicht? Schön, wenn man überall Spaß haben kann.

Endlich ein Sims-Spiel mit Minigames", so unser Kommentar, als wir "The Urbz" zum ersten Mal gesehen haben. Der jüngste Sims-Ableger ist voll und ganz auf Konsolenspieler zugeschnitten. Weniger gemächliche Routinearbeiten, dafür mehr Action, mehr Ruhm und mehr Grafikeffekte.

### VIS – VERY IMPORTANT SIM

In "The Urbz" müssen Sie sich im Großstadt-Dschungel behaupten, einen lukrativen Job finden, erfolgreich sein und Reputation aufbauen, um schließlich die bekannteste Persönlichkeit der Stadt zu werden. Dabei ist es nicht nur wichtig, wer Sie sind, sondern auch, wen Sie darstellen. Stylen Sie sich wie ein Hippie oder lassen Sie sich ein Rebellen-Tattoo stechen?

Toll ist die Unterstützung der EyeToy-Kamera: Sie schießen ein Bild von sich – und wenn Sie in der Stadt Berühmtheit erlangt haben, taucht Ihr Konterfei auf Werbetafeln oder an Häuserwänden auf.

Die Minigames sind zwar "nur" simple Reaktions- und Rhythmustests, lockern das Geschehen aber doch merklich auf. Zum Beispiel müssen Sie im Fastfood-Restaurant schnell die eingeblendeten Tasten drücken, um so die einzelnen Burger mit den richtigen Zutaten zu belegen. Sims-Erfinder Will Wright ist als Produzent auch in die Entwicklung von "The Urbz" involviert – da kann eigentlich nichts schief gehen.

**E3-LIVE**

**THE URBZ – SIMS IN THE CITY**

| System | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|
| Erscheint | Herbst | Herbst | Herbst |
| Preis | 60 Eur | 60 Euro | 60 Euro |
| Genre | Simulation | | |
| Hersteller | Electronic Arts | | |
| Entwickler | Maxis | | |
| Anzahl der Spieler | 1 | | |
| Fertig zu | 70% | | |
| www.diesims.de | | | |
| Onlinefähig | ☑ | | |
| Einschätzung | ★★★★★ 5/5 | | |

**"Die Sims werden cool!"**

Maxis bringt frischen Wind in die Sims-Welt. Nicht nur wegen der Minigames wirkt "The Urbz" wie maßgeschneidert für das Konsolenpublikum. Besonders gut gefallen uns die EyeToy-Unterstützung sowie der coolere Look der "Sims in the City".

# THE LEGEND OF ZELDA

**Der niedliche Comic-Look von Wind Waker hat ausgedient: Für Links kommendes Abenteuer setzt Nintendo auf einen realistischen Grafikstil.**

▲ **BLEIBT MIR VOM LEIB:** Anders als in früheren Episoden kann Link sich beim Reiten nicht nur mit Pfeil und Bogen verteidigen, sondern auch sein Schwert schwingen. Das sieht ausgesprochen cool aus und schont zudem Links Lebensenergie.

▲ **AUF IN DEN KAMPF:** In finsteren Verliesen trifft Link auf zahlreiche Gegner, darunter dieses Axt schwingende Ungetüm.

▲ **ECHSENMONSTER:** Dieser Feind war in anderen Teilen schon in ähnlicher Form enthalten, er greift mit seinem Schwanz an.

Eine der größten E3-Überraschungen hatte zweifellos Nintendo parat: Zwar war schon länger bekannt, dass sich ein Nachfolger zum GameCube-Hit "Wind Waker" in der Mache befindet, bisher allerdings gab es noch keinerlei Infos zu dem Titel.

Auf der E3 ließ Nintendos Stardesigner Shigeru Miyamoto höchstpersönlich die Bombe platzen. Stilecht mit Schwert und Schild bestückt, führte er einen Videotrailer zum neuen "Zelda"-Titel vor. Und dieser war so ganz anders, als man ihn erwartet hatte. Von der heftig umstrittenen Comic-Optik des Vorgängers hat sich Nintendo verabschiedet und einen deutlich erwachseneren Helden in einer gewollt realistischen Umgebung präsentiert.

Schon die ersten Bilder des Videos wecken Erinnerungen an die "Zelda"-Episode "Ocarina of Time", die noch heute als eines der besten Videospiele gilt. Wie in diesem Klassiker reitet Link in dem Trailer auf dem Rücken eines Pferdes durch die weitläufige Steppe des Reiches Hyrule. Erstmals kann er sich auch im Sattel sitzend mit seinem Schwert verteidigen und angreifende Goblin-Verschnitte niedermähen.

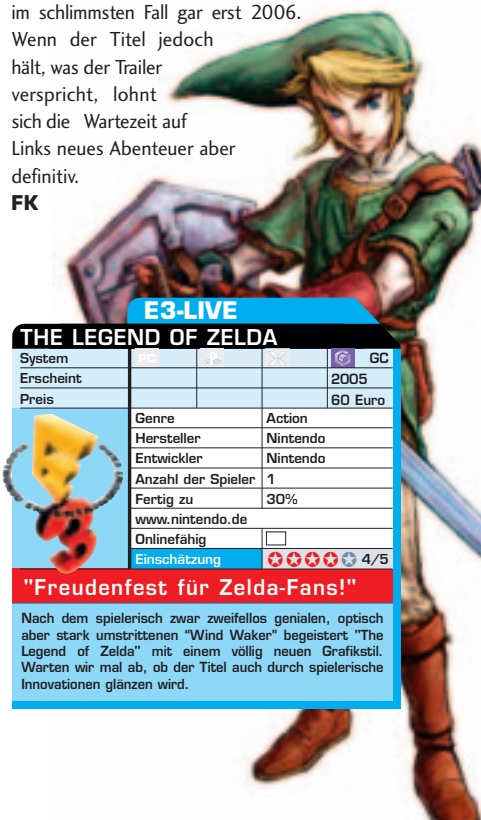
Spätestens bei der beeindruckendsten Sequenz des Videos, einem Kampf gegen ein mächtiges Flammenmonster, sind auch Verfechter der kindlichen "Wind Waker"-Optik überzeugt: Links neues Abenteuer ist grafisch unglaublich stimmig inszeniert. Sowohl die Umgebungen als auch der Held und seine Widersacher sehen klasse aus und aufwändige Licht- und Schatteneffekte tragen ihren Teil bei zum tollen Gesamteindruck.

### MYSTERIUM STORY

Infos zu Spielablauf und Story gibt Nintendo noch nicht preis. Weitere Szenen des Trailers lassen aber vermuten, dass sich das Kampfsystem an jenem der Vorgänger orientieren wird und dass erneut das bekannte Zielerfassungssystem zum Einsatz kommen wird. So weicht Link den Schwerthieben einer echsenartigen Kreatur mit eleganten Sprüngen nach hinten aus – ganz wie gehabt.

Leider müssen sich Fans noch lange gedulden, bis der potenzielle GameCube-Hit in die Läden kommt. Erst auf der E3 2005 soll der momentan übrigens unter dem Arbeitstitel "The Legend of Zelda" entstehende Titel zum ersten Mal in spielbarer Form gezeigt werden. Wir rechnen daher nicht mit einer Veröffentlichung vor Ende 2005, im schlimmsten Fall gar erst 2006. Wenn der Titel jedoch hält, was der Trailer verspricht, lohnt sich die Wartezeit auf Links neues Abenteuer aber definitiv.

**FK**



**E3-LIVE**

**THE LEGEND OF ZELDA**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | | | | GC |
| Erscheint | | | | 2005 |
| Preis | | | | 60 Euro |

| | |
|---|---|
| Genre | Action |
| Hersteller | Nintendo |
| Entwickler | Nintendo |
| Anzahl der Spieler | 1 |
| Fertig zu | 30% |
| www.nintendo.de | |
| Onlinefähig | ☐ |
| Einschätzung | ★★★★☆ 4/5 |

**"Freudenfest für Zelda-Fans!"**

Nach dem spielerisch zwar zweifellos genialen, optisch aber stark umstrittenen "Wind Waker" begeistert "The Legend of Zelda" mit einem völlig neuen Grafikstil. Warten wir mal ab, ob der Titel auch durch spielerische Innovationen glänzen wird.

# DIE SIEDLER 5
## DAS ERBE DER KÖNIGE

**Sie kennen den Wuselfaktor nicht? Dann kennen Sie auch Die Siedler nicht. Denn was hier auf dem Bildschirm abgeht, ist die wahre Pracht!**

PC

▲ **SIEHT DAS GENIAL AUS!** Dank der neuen 3D-Darstellung kann man nun beliebig in das Geschehen hineinzoomen und sich die zahlreichen Grafikdetails aus der Nähe betrachten. Hier überfallen wir gerade eine feindliche Siedlung.

▲ **HÄUSLE BAUEN:** Wenn man eine neue Siedlung aus dem Boden stampft, werden alle Bauphasen liebevoll animiert.

▲ **GLATTEIS:** Im Winter frieren Gewässer zu und werden begehbar. Im Sommer wäre dieses Schlachtfeld unpassierbar.

Eine der erfolgreichsten und langlebigsten Strategieserien auf dem PC sind "Die Siedler". Seit 1994 wuseln Blue Bytes emsige kleinen Bauherren nun schon über die Bildschirme und fesseln Aufbaustrategen weltweit an die Rechner.

Im nunmehr fünften Teil, "Das Erbe der Könige", verlässt die Serie das gewohnte 2D-Terrain und siedelt in prächtigem 3D. Auf das bewährte Spielprinzip hat das jedoch keinen Einfluss. Noch immer ist es Ihre Aufgabe, mit Hilfe der fleißigen Erbauer Rohstoffe abzuernten und damit eine funktionsfähige Siedlung zu errichten. Und noch immer müssen Sie sich gegen neidische Angreifer erwehren.

Im direkten Vergleich zu Echtzeitstrategiespielen wie Blizzards "WarCraft" sind die beiden Elemente "bauen" und "verteidigen" jedoch genau andersherum gewichtet. Wo Sie in "WarCraft" vielleicht ein Drittel Ihrer Zeit mit Bauen und zwei Drittel mit Kämpfen beschäftigt sind, bauen Sie in "Die Siedler" zwei Drittel der Zeit und kämpfen die restliche.

Entsprechend umfangreich sind Ihre strategischen Möglichkeiten. Insgesamt steuern Sie in "Siedler 5" 70 unterschiedliche Einheiten – vom einfachen Bauern bis hin zu spezialisierten Gelehrten und Alchemisten. Holzfäller und Bergarbeiter bauen Rohstoffe ab, transportieren diese in die Schreinerei bzw. in die Mine, wo sie weiterverarbeitet werden. All das ist bis ins kleinste Detail liebevoll animiert und dargestellt.

### EIS & SCHNEE

Eine neue, in der "Siedler"-Serie bislang unbekannte taktische Komponente kommt durch den Wechsel der Jahreszeiten hinzu. Siedeln Sie beispielsweise im Sommer an einer schützenden Flussbiegung, kann diese im Winter durchaus zufrieren und Ihre Siedlung damit aus einer weiteren Richtung angreifbar machen. Ebenso hat die Witterung Einfluss auf Ihre taktischen Entscheidungen – auf Schnee kommen Ihre Siedler nur langsam voran. Wenn man nicht aufpasst, kann sich dadurch der Spielverlauf innerhalb kürzester Zeit auf den Kopf stellen.

Das Wichtigste an "Die Siedler 5" ist aber, dass es trotz der radikalen Änderung des Erscheinungsbildes (Darstellung in 3D, weg vom Comic-Look) nichts von seinen Stärken eingebüßt hat. Die unzähligen Einheiten wuseln nach wie vor allerliebst über den Bildschirm und entlocken auch nach längerer Spielzeit immer wieder den einen oder anderen Lacher.

In Verbindung mit der gigantischen Spieltiefe wird auch "Das Erbe der Könige" mit Sicherheit eines der besten Strategiespiele des Jahres. Wir können es kaum erwarten, bis eine spielbare Version bei uns in der Redaktion eintrudelt und schließen schon mal fleißig Bausparverträge. **TS**

**E3-LIVE**

**DIE SIEDLER 5**

| | |
|---|---|
| System | PC |
| Erscheint | Winter |
| Preis | 50 Euro |
| Genre | Aufbausimulation |
| Hersteller | Ubisoft |
| Entwickler | Blue Byte |
| USK | noch nicht bekannt |
| Fertig zu | 80% |
| www.siedler.de | |
| Onlinefähig | ☐ |
| Einschätzung | ★★★★★ 5/5 |

**"Die Siedler werden erwachsen"**

Eine der erfolgreichsten Aufbaustrategieserien präsentiert sich im neuen, zeitgemäßen Look: Endlich wird auch in 3D gesiedelt. Dabei geht nichts von den alten Stärken verloren. Noch immer vermittelt das Spiel das Gefühl, eine lebendige Siedlung zu erschaffen.

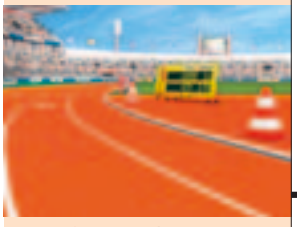
# AKTUELLE SPIELE-NEWS

## PC-TICKER

**MANIAC MANSION DELUXE**
Rührige Fans haben den LucasArts-Klassiker "Maniac Mansion" generalüberholt: Neue Grafiken, Gegenstände-Icons statt Begriffe und MIDI-Sound sind die wichtigsten Verbesserungen. Das rund 5 MByte große Adventure können Sie zum Beispiel unter www.chip.de/downloads/c_downloads_11948340.html runterladen. +++

**TOP SPIN**
Filzball voraus: Das derzeit beste Konsolentennis "Top Spin" wird für den PC umgesetzt. Die Publishingrechte hat sich Atari gekrallt. +++

**SOMMERSPIELE**
Auch ohne Lizenz lassen sich Spiele zur Olympiade machen: Von dtp kommt "Sommerspiele 2004", bei dem Sie für 30 Euro in zehn Disziplinen um Medaillen kämpfen. +++



▲ **NACHBAU:** Sommerspiele ohne Olympia-Lizenz.

**CODENAME GORDON**
Nutzer des Valve-eigenen Onlinedienstes Steam dürfen sich kostenlos "Codename Gordon" herunterladen. Dabei handelt es sich um ein witziges 2D-Jump'n'Run im Half-Life-Universum mit Gordon Freeman in der Hauptrolle. +++

**KREED**
Einer Veröffentlichung von "Kreed" am 28. Juni steht nichts mehr im Wege: Acclaim sicherte sich die Vertriebsrechte des bislang herrenlosen Grusel-Shooters. +++

**VIVENDI SCHLIESST STUDIOS**
Traurige Zeiten für Fans von Rennsims und Aufbaustrategie: Vivendi schloss sowohl die legendären Papyrus Studios ("Nascar Racing") als auch Impressions ("Cäsar 3"), die Ende der 90er zu den Größen im Strategie-Genre zählten. +++

▲ **ARM DRAN:** Seltsame Kreaturen sind Kreed-typisch.

▲ **KIRCHGÄNGER:** Einer der bislang wenigen Screenshots.

## DRAGON AGE

Auf der E3 wurde das Geheimnis um das neben "Jade Empire" zweite Bioware-Spiel gelüftet. Es heißt "Dragon Age" und ist ein Fantasy-RPG mit getrenntem Single- und Multiplayer-Part. Sowohl das Bioware-eigene Rollenspielsystem als auch die Grafikengine werden völlig neu entwickelt.

**NEWS**
**DRAGON AGE**

| | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Bioware | |
| Erscheint | 2005 | Fertig zu 30% |
| Einschätzung | ●●●●● | Preis: ca. 50€ |

## DUNGEON SIEGE 2

Dünnes Spielprinzip hinter opulenter Fassade: "Dungeon Siege" war anno 2002 eine der großen Rollenspiel-Enttäuschungen. Beim zweiten Teil soll alles besser werden. Statt stupidem Monstervermöbeln warten nun abwechslungsreiche Quests und Aufgaben auf Ihre Kampfgruppe. Die muss erst Erfahrungspunkte sammeln, bis sie bestimmte Zaubersprüche abfeuern kann.

**NEWS**
**DUNGEONS SIEGE 2**

| | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Microsoft | |
| Erscheint | Herbst | Fertig zu 80% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 50€ |

▼ **MÄCHTIG:** Die Monster sind groß und zahlreich.

## EISHOCKEY MANAGER 2005

▲ **BAU SCHLAU:** Der EM2005 ist ein klassischer Sportmanager.

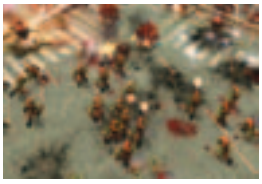
Elf Jahre nach Erscheinen des Originals dürfen Sie Ende 2004 erneut Ihre Managerkünste im Eishockey-Business testen. Sie übernehmen in einer von zwölf Ligen ein Team, bauen die Mannschaft aus und geben den Spielern genaue taktische Anweisungen. Umgesetzt wird das Ganze in einer extra programmierten 3D-Engine, angedacht sind zudem Lizenzen von DEL und NHL.

**NEWS**
**EISHOCKEY MANAGER 2005**

| | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Greencode | |
| Erscheint | Ende '04 | Fertig zu 70% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 45€ |

## WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Als klassische Echtzeit-Strategie kommt die neueste Umsetzung des "Warhammer 40.000"-Tabletop-Universums auf den Markt. Sie bauen Basen, erstellen Truppen und schicken diese in klasse aussehende Massenschlachten. Größtenteils geht es in den Missionen darum, bestimmte Punkte zu erobern und sie eine gewisse Zeit lang zu halten.



▲ **WUSELIG:** Hauptsächlich kämpfen Fußtruppen.

**NEWS**
**WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR**

| | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Thq | |
| Erscheint | Herbst | Fertig zu 70% |
| Einschätzung | ●●●●● | Preis: ca. 45€ |

## LOCOMOTION

Bei Fans von Wirtschaftssims gilt Chris Sawyer als Guru: Mit "Transport Tycoon" und "Rollercoaster Tycoon" programmierte er fast im Alleingang zwei Genre-Klassiker. Und wie es sich für einen Guru gehört, trifft der kauzige Brite eigenwillige Entscheidungen: Die kommerziell aussichtsreichere 3D-Version der Freizeitpark-Simulation lässt er von anderen machen, er selbst bastelt derweil an "Locomotion", dem inoffiziellen "TT"-Nachfolger.

▲ **ANTIQUIERT:** Grafisch ist Locomotion veraltet.

**NEWS**
**LOCOMOTION**

| | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Atari | |
| Erscheint | Herbst | Fertig zu 80% |
| Einschätzung | ●●●○○ | Preis: ca. 40€ |

# BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

▲ **EAU ROUGE:** Die weltberühmte Kurve in Spa ist mit einem GT besonders knifflig.

▲ **COCKPIT:** Jedes Fahrzeug hat seine originale, voll ausgebildete Fahrerkabine.

## GTR

Trotz des Ablebens von Papyrus dürfen sich Anhänger beinharter Rennsimulationen freuen: Im Herbst erscheint "GTR" vom schwedischen Entwickler Simbin – eine erste Demoversion hat selbst verwöhnteste PC-Piloten vom Schalensitz gerissen. Als Vorlage dient die "FIA-GT"-Meisterschaft, in der sich die Rennversionen von Supersportlern wie Ferrari 550 Maranello, Lamborghini Murcielago und Dodge Viper mit Exoten wie Saleen SR7 oder Lister Storm um den Sieg balgen. Von der superben Fahrphysik und dem Gänsehaut-Motorsound konnten wir uns bereits selbst überzeugen. Zusätzlich verspricht Simbin bis zu 55 Gegner mit exzellenter KI, Top-Grafik und ein 24-Stunden-Rennen.

**NEWS**

| GTR | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Simbin | |
| Erscheint | Herbst | Fertig zu 80% |
| Einschätzung | ★★★★★ | Preis: ca. 45€ |

## CATWOMAN

Spielumsetzung einer Filmumsetzung eines Comics: Dieser Stammbaum bürgt normalerweise für tiefstes Mittelmaß. Bei EAs "Catwoman" stehen die Vorzeichen besser: Entwickelt wird das Action-Adventure von EA UK – den Überresten des legendären Bullfrog-Labels. Der Clou des Spiels sind die speziellen Fähigkeiten, über die Sie als menschliche Samtpfote verfügen.

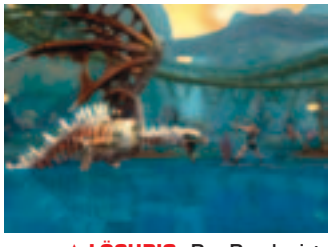
**NEWS**

| CATWOMAN | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Electronic Arts | |
| Erscheint | Sommer | Fertig zu 90% |
| Einschätzung | ★★★★☆ | Preis: ca. 50€ |

▼ **BREITBEINIG:** Catwoman bei einem typischen Angriff.

## GUILD WARS

Trotz einiger Pleiten und Rückschläge haben Online-Rollenspiele (MMORPGs) Hochkonjunktur. Zu den ambitioniertesten Projekten gehört "Guild Wars". Erfolg und Stellung Ihrer Spielfigur hängt weniger von der Spielzeit als von den Kampfeskünsten und dem Einsatz nach und nach erworbener Fähigkeiten und Gegenstände ab.



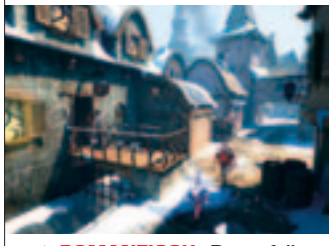
▲ **LÖCHRIG:** Der Drache ist etwas heruntergekommen.

**NEWS**

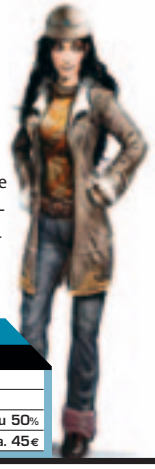
| GUILD WARS | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | NC Soft | |
| Erscheint | Ende '04 | Fertig zu 70% |
| Einschätzung | ★★★★★ | Preis: ca. 50€ |

## DREAMFALL

2000 läutete "The Longest Journey" das Revival erstklassiger Adventures ein. Der Nachfolger "Dreamfall" will wiederum mit bewährten Qualitäten wie aufwändige Story und stimmungsvolle Schauplätze auftrumpfen, andererseits vermehrt auf Actioneinlagen zum Lösen von Aufgaben zurückgreifen.



▲ **ROMANTISCH:** Dreamfall glänzt mit schönen Örtlichkeiten.



**NEWS**

| DREAMFALL | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Funcom | |
| Erscheint | 2005 | Fertig zu 50% |
| Einschätzung | ★★★★☆ | Preis: ca. 45€ |

## THE WITCHER

Auf Basis von Biowares Aurora Engine ("Neverwinter Nights") basteln die Polen von CD Projekt am Action-Rollenspiel "The Witcher". Als eine Art Fantasy-Colt-Sievers sind Sie als Kopfgeldjäger unterwegs, der gegen Bezahlung Zombies und andere Horror-Geschöpfe aus dem Weg schafft.

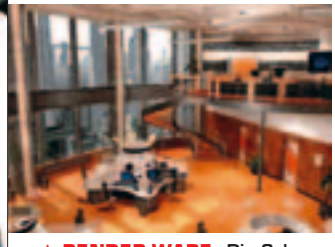
▲ **OH GRAUS:** Manche Köpfe sind ziemlich knochig.

**NEWS**

| THE WITCHER | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | CD Projekt | |
| Erscheint | 2005 | Fertig zu 40% |
| Einschätzung | ★★★★☆ | Preis: ca. 45€ |

## THE MOMENT OF SILENCE

Mit "The Moment of Silence" will Adventure-Spezialist dtp dem wieder auferstandenen Genre zusätzliche Lebensenergie einhauchen. Das klassische Point&Click-Abenteuer aus deutschen Landen arbeitet mit einer Kombination aus 2D-Hintergründen und 3D-Charakteren. Der Realo-Thriller spielt im Jahr 2044 und führt Sie an mehr als 70 verschiedene Örtlichkeiten mit insgesamt über 500 Grafiken.



▲ **RENDER-WARE:** Die Schauplätze sind dezent futuristisch.

**NEWS**

| THE MOMENT OF SILENCE | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | dtp | |
| Erscheint | Herbst | Fertig zu 80% |
| Einschätzung | ★★★★☆ | Preis: ca. 45€ |

# AKTUELLE SPIELE-NEWS

## PS2-TICKER

**WARNER WILL STRAFEN VERHÄNGEN**
Film-Gigant Warner hat die Nase voll von schlechten Videospiel-Umsetzungen. Deshalb soll es zukünftig saftige Strafen für Lizenzpartner hageln, wenn das Spiel zum Kinofilm nicht gut genug ist. +++

▲ **ENTER THE MATRIX:** Die Erwartungen nicht erfüllt.

**GRAND THEFT AUTO – DER FILM?**
Verwirrspiel um die Filmlizenz zu Rockstars "Grand Theft Auto"-Serie. Zuerst hieß es, die Filmrechte wären bereits verkauft – nun dementiert ein Firmensprecher. +++

**NÄCHSTES NEED FOR SPEED FÜR PS3?**
Gerüchten zufolge arbeitet Electronic Arts an einem neuen Teil der "Need for Speed"-Reihe. Dieser soll aber nicht mehr für aktuelle Konsolen-Generationen erscheinen, sondern erst für PS3 und Xbox2. +++

**ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE LÖSUNGSBUCH**
Future Press veröffentlicht das offizielle Lösungsbuch zu "Onimusha 3: Demon Siege" am 9. Juli 2004 zu einem empfohlenen Verkaufspreis von 14,95 Euro. ISBN 3-937336-19-2 +++

**CARMAGEDDON 4**
Publisher SCI gibt bekannt, dass das Action-Rennen "Carmageddon 4" bereits 2005 für alle Konsolen erscheinen wird. Wir sind gespannt, wie viel diesmal an der deutschen Version geschnitten wird. +++

▲ **LUSTIG:** Sogar im Schlamm kloppen sich die Kämpferinnen.

## RUMBLE ROSES

In Zusammenarbeit mit den Wrestling-Spezialisten von Yukes entsteht bei Konami eine besonders delikate Prügelei, die bereits im November 2004 in den Regalen der Händler stehen soll. Anstelle von muskelbepackten WWE-Stars scheuchen Sie in "Rumble Roses" gut gebaute Kämpferinnen durch den Ring.

**NEWS**

| RUMBLE ROSES | | |
|---|---|---|
| System | PS2 | |
| Hersteller | Konami | |
| Erscheint | Nov. '04 | Fertig zu 60% |
| Einschätzung | ●●●○○ | Preis: ca. 60€ |

## TEKKEN 5

Gute Nachrichten für alle Prügel-Fans – bereits 2005 soll der fünfte Teil der "Tekken"-Serie für die PlayStation2 erscheinen. Mit drei neuen Kampfsport-Akrobaten fällt das Kämpfer-Update dieses Mal richtig üppig aus. Neben dem dunkelhäutigen Muskelmann Raven mischen der Kung-Fu-Kämpfer Feng Wei und die elegante Jun Kazama die altbekannte Athleten-Gruppe auf.

**NEWS**

| TEKKEN 5 | | |
|---|---|---|
| System | PS2 | |
| Hersteller | Namco | |
| Erscheint | 2005 | Fertig zu 40% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

▼ **AKROBATISCH:** Christie setzt Paul mit Tritten zu.

## WINNING ELEVEN 8

▲ **DRECKSPATZ:** Die Trikots verschmutzen nun realistisch.

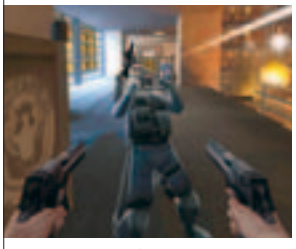
Anfang August erscheint mit Konamis "Winning Eleven 8" der japanische Vorläufer zum hiesigen Pendant "Pro Evolution Soccer 4". Wichtigste Neuerungen: Europäische Ligen wie Spanien, Deutschland oder England sind mit den originalen Teamnamen vertreten. Beim Freistoß stehen jetzt immer zwei Spieler zur Ausführung bereit und ein Schiedsrichter treibt sich endlich auch auf dem Platz herum.

**NEWS**

| WINNING ELEVEN 8 | | |
|---|---|---|
| System | PS2 | |
| Hersteller | Konami | |
| Erscheint | 2005 | Fertig zu 30% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

## GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Auch wenn es der Titel zunächst vermuten lässt – es ist nicht James Bond, den Sie ab November durch diverse Ego-Shooter-Levels steuern. Vielmehr lenken Sie einen unehrenhaft entlassenen MI6-Agenten. Besonderes Augenmerk liegt dieses Mal auf der Künstlichen Intelligenz der Gegner. Die sollen jetzt sehr viel geschickter agieren als zuvor.



▲ **INTELLIGENT:** Dieser Unhold nimmt eine Geisel.

**NEWS**

| GOLDENEYE: ROGUE AGENT | | |
|---|---|---|
| System | PS2 | |
| Hersteller | Electronic Arts | |
| Erscheint | Nov. '04 | Fertig zu 60% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

## DESTROY ALL HUMANS

Ein richtig fieses Alien macht im Herbst 2004 PS2 und Xbox unsicher – und in "Destroy All Humans" dürfen Sie genau diesen gemeinen Außerirdischen steuern. Dessen erklärtes Ziel ist es, die Menschheit zu vernichten. Mit Hilfe von Telekinese manipuliert er die Gedanken der Menschen, verwandelt sich in seine Opfer oder

▲ **PANIK:** Jetzt sollte das Alien lieber

**NEWS**

| DESTROY ALL HUMANS | | |
|---|---|---|
| System | PS2 | |
| Hersteller | THQ | |
| Erscheint | Herbst '04 | Fertig zu 60% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

# AKTUELLE SPIELE-NEWS

## PS2-TICKER

**DEAD RUSH**
Activision zeigte auf der E3 mit "Dead Rush" eine Mischung aus "Grand Theft Auto" und "Resident Evil". Hier jagen Sie Zombies durch eine große Stadt. +++

**DJ: DECKS & FX**
Zwei virtuelle Turntables stehen Ihnen in Sonys "DJ: Decks & FX" zur Verfügung. Damit machen Sie Ihre eigene Musik oder mischen alte Stücke neu ab. +++

▲ **DJ:** Drehen Sie an den virtuellen Turntables.

**MARC ECKO'S GETTING UP**
Ataris neuester Action-Geheimtipp war auf der Videospielmesse E3 leider nur als vorberechnetes Render-Video zu sehen. +++

▲ **BESUCH:** Im Playboy-Mansion treffen sich die Stars.

## PLAYBOY: THE MANSION

Im Herbst 2004 legt Ihnen Ubisoft den roten Samtbademantel des Playboy-Erfinders Hugh M. Hefner an. In dessen Anwesen knipsen Sie mit Ihrer Kamera wohlgeformte Mädchen und bringen diese auf dem Titelblatt des Playboy-Magazins ganz groß raus.

**NEWS**
**PLAYBOY: THE MANSION**

| | | |
|---|---|---|
| System | PC, PS2, Xbox, GC | |
| Hersteller | Ubisoft | |
| Erscheint | Herbst '04 | Fertig zu 70% |
| Einschätzung | ●●●○○ | Preis: ca. 60€ |

▲ **MISSION 5** im Dschungel wurde erweitert.

▲ **NUR PS2:** GC-Spieler bekommen leider keinen Online-Modus.

## SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Bald kommen auch PS2- (11. Juni) und GameCube-Besitzer (22. Juli) in den Genuss von "Splinter Cell: Pandora Tomorrow". Exklusive Features sollen die Fans für die langen Wartezeiten entschädigen. Beide Fassungen bieten einen neuen Spielabschnitt zu Beginn der fünften Mission. Außerdem gibt es nun ein neues System zum Entschärfen von Stolperfallen. Exklusiv für die GameCube-Version ist die Möglichkeit, den Game Boy Advance mit dem Cube zu verbinden und im GBA-"Splinter Cell: PT" acht neue Missionen freizuschalten. Leider müssen Cube-Spieler, im Gegensatz zu PS2-Besitzern, auf den Online-Modus verzichten.

**NEWS**
**SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**

| | | |
|---|---|---|
| System | PC, PS2, Xbox, GC | |
| Hersteller | Ubisoft | |
| Erscheint | Som. '04 | Fertig zu 90% |
| Einschätzung | ●●●●● | Preis: ca. 60€ |

▲ **EYETOY PLAY 2:** Das geniale Tischtennis-Spiel.

## GENIALE EYETOY-NEUHEITEN

Auf der Videospiel-Messe E3 gab es jede Menge genialer Spiele für Sonys EyeToy-Kamera zu bestaunen. Darunter Highlights wie die "Nicktoons" aus dem Hause THQ, bei dem Sie einer Bowlingkugel per Handbewegung den richtigen Drall verpassen oder das Extremsport-Spiel "AntiGrav" bei dem Sie mit Ihrer Körperhaltung sicherstellen müssen, dass der Sportler nicht von seinem Skateboard fällt.

**DIE BESTEN SPIELE DER E3 MIT EYETOY-UNTERSTÜTZUNG**

| TITEL | HERSTELLER | GENRE | TERMIN |
|---|---|---|---|
| Dancing Stage Extreme | Konami | Tanzspiel | Herbst 2004 |
| EyeToy: AntiGrav | Sony | Action | Herbst 2004 |
| EyeToy: Chat | Sony | Chat-Software | Herbst 2004 |
| EyeToy: Play 2 | Sony | Geschicklichkeit/Sport | Ende 2004 |
| Nicktoons EyeToy | THQ | Geschicklichkeit | nicht bek. |
| Sega Superstars | Sega | Geschicklichkeit | Winter 2004 |
| The Urbz | EA | Simulation | Herbst 2004 |

## WRC 4

Sonys hauseigener Rallye-Kandidat "WRC" geht im Herbst 2004 zum vierten Mal auf die Piste. Diesmal gibt es sogar einen richtigen Karriere-Modus, in dem Sie sich von den schwächeren Einsteiger-Wagen der Junior-WM bis zu den PS-starken Kraftpaketen der WRC (World Rally Championship) hocharbeiten.

▲ **SCHÖN:** Grafisch gibt es kleine Neuerungen.

**NEWS**
**WRC 4**

| | | |
|---|---|---|
| System | PC, PS2, Xbox, GC | |
| Hersteller | Sony | |
| Erscheint | Herbst '04 | Fertig zu 70% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

## SHADOW OF ROME

Action-Nachschub aus Japan: Das Team von "Onimusha 3" arbeitet derzeit an dem Gladiatoren-Gemetzel "Shadow of Rome", das im Frühjahr 2005 erscheinen soll. Sie kämpfen sich mit zwei Helden durch das Abenteuer. Abwechselnd schwingen Sie als Gladiator Agrippa im Kolosseum die Axt oder Sie schleichen als Octavius in bester "Metal Gear Solid"-Manier durch antike Häuser. Die Kämpfe sind übersichtlich und man darf sogar die Waffen wechseln.

▲ **AUTSCH:** Octavius legt gerne gemeine Fallen.

**NEWS**
**SHADOW OF ROME**

| | | |
|---|---|---|
| System | PC, PS2, Xbox, GC | |
| Hersteller | Capcom | |
| Erscheint | Frühj. '05 | Fertig zu 60% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

# BRANDHEISS! DIE TOP-SPIELE DER ZUKUNFT!

## TONY HAWK'S UNDERGROUND 2:
### WORLD DESTRUCTION TOUR

Bereits im Herbst muss sich der Spieler zwischen Tony Hawk und MTV-Star Bam Magera entscheiden – die zwei spielen die Hauptrollen in "Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour". Von dieser Wahl hängt es unter anderem ab, ob Ihre Aufgaben mehr oder weniger destruktiv ausfallen. Mit einem brennenden Skateboard entzünden Sie beispielsweise riesige Kanonen und reißen so ein ganzes Fabrikgebäude nieder. Wer es lieber altbewährt mag, jagt im Classic-Modus durch diverse Levels und knackt die Höchstpunktzahl oder sammelt die Buchstaben S-K-A-T-E ein. Einige der alten Levels sind ebenfalls wieder mit dabei.

**NEWS**

| TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 | | |
|---|---|---|
| System | PC, PS2, Xbox, GC | |
| Hersteller | Activision | |
| Erscheint | Herbst '04 | Fertig zu 60% |
| Einschätzung | ★★★★★ | Preis: ca. 60€ |

▲ **DESTRUKTIV:** Einfach auf dem Hydranten rotieren und schon ist die Straße überflutet.

▲ **EASY RIDER:** Diesmal steuern sich die Motorräder besser.

## MIDNIGHT CLUB 3:
## DUB EDITION

Schneller, stylisher und vor allem besser soll Rockstars "Midnight Club 3: DUB Edition" werden, das im Frühjahr 2005 erscheinen wird. Am Spielkonzept gibt es nur wenige, dafür aber markante Veränderungen. So darf der Spieler jetzt zum Beispiel mit Original-Lizenz-Fahrzeugen aus dem Hause Mitsubishi und Mercedes durch die U.S.-Metropolen Atlanta, Detroit und San Diego rasen. Ein brandneues Tuning-System erinnert zudem frappierend an das von "Need for Speed: Underground".

▲ **HÜBSCH:** Die Grafik ist deutlich schöner als beim Vorgänger.

**NEWS**

| MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION | | |
|---|---|---|
| System | PC, PS2, Xbox, GC | |
| Hersteller | Rockstar | |
| Erscheint | Frühj. '05 | Fertig zu 50% |
| Einschätzung | ★★★★☆ | Preis: ca. 60€ |

# AKTUELLE SPIELE-NEWS

## XBOX-TICKER

### XBOX 2 SOLL PC-KOMPATIBEL WERDEN

Microsoft denkt angeblich darüber nach, die Xbox 2 PC-kompatibel zu machen. Die neue Version soll Windows, einen DVD-Brenner und eine Festplatte enthalten. Zudem soll ein eigenes Discformat Software-Piraterie vereiteln. Die Xbox 2 wird voraussichtlich im Sommer 2005 in europäischen Gefilden auf den Markt kommen. +++

### KINGDOM UNDER FIRE

Drei Jahre nach Erscheinen des PC-Originals wird das Action-Rollenspiel "Kingdom Under Fire: The Crusaders" für die Xbox entwickelt. Über 60 Karten und 100 Charakterklassen sorgen für Abwechslung. Per Xbox-Live werden Sie auch zum Deathmatch antreten können. +++

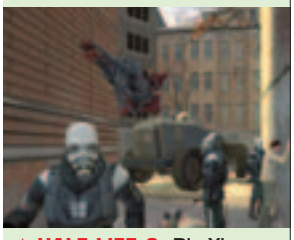
▲ **KINGDOM U.F.:** Umfangreiches Action-RPG.

### ERSTES XBOX-2-SPIEL ANGEKÜNDIGT

Climax ("Moto GP") scheint am ersten Spiel für Microsofts neue Konsolengeneration Xbox 2 zu arbeiten. Das Rennspiel mit dem Titel "Avalon" soll eine Engine verwenden, die auf der Blimey-2-Engine aufsetzt. Diese Engine wird bereits bei "Moto GP" und "Rally Fusion" eingesetzt. +++

### HALF LIFE 2

Valve-Boss Gabe Newell bestätigte, dass bereits ein spielbares "Half Life 2" für die Xbox existiert. Inhaltlich soll diese Fassung mit dem PC-Gegenstück identisch sein. Lediglich bei der grafischen Umsetzung werden laut Newell geringfügige Abstriche gemacht werden müssen. Wann Sie mit Gordon Freeman zu neuen actionreichen Abenteuern aufbrechen können, hängt jedoch von weiteren Gesprächen mit Microsoft ab. +++



▲ **HALF LIFE 2:** Die Xbox-Version erscheint 2005.

▲ **BLUTIG:** Bei Demon Vector geht es nicht zimperlich zu.

## DEMON VECTOR

Rollenspiel-Nachschub für die Xbox: Die Geschichte von "Demon Vector" spielt im 14. Jahrhundert als Marco Polo von seiner Reise aus dem Fernen Osten nach Europa zurückkehrt. Ein Xbox-Live-Support verspricht spannende Online-Kämpfe, zudem will man zusätzliche Elemente zum Download anbieten.

**NEWS**

| DEMON VECTOR | | |
|---|---|---|
| System | PC PS2 XBOX GC | |
| Hersteller | XPEC Enterntainment | |
| Erscheint | 2005 | Fertig zu 20% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

## XBOX-LIVE

Darauf warten alle Xbox-Besitzer schon lange: EA kündigte auf der E3 15 Titel an, die allesamt Xbox-Live-Features bieten werden und noch dieses Jahr erscheinen sollen. Darunter Sporttitel wie "FIFA 2005", "NHL 2005", "NBA 2005", "Madden NFL 2005" oder "Tiger Woods PGA Tour 2005". Weitere Titel: "GoldenEye: Rogue Agent", "Need for Speed: Underground 2", "Battlefield: Modern Combat", "Burnout 3" und "TimeSplitters 3: Future Perfect" besitzen ebenfalls Online-Features.

▼ **WELTMEISTERSCHAFT:** Mit Zockern aus der ganzen Welt werden Sie sich noch in diesem Jahr zur virtuellen WM treffen.

## NHL 2005

Freunde heißer Kufen dürfen sich freuen: Electronic Arts plant einige interessante Neuerungen für das diesjährige Update der Eishockey-Reihe "NHL".

Die neue Open-Ice-Steuerung erlaubt das direktere Umschalten zwischen Spielern mit und ohne Puck. So können Sie zum Beispiel den Puck bei einem Mannschaftskameraden per Zuruf anfordern, wenn Sie freie Schussbahn haben. Ein Spielansage-System lässt mehr taktische Varianten in Bully-Situationen zu: Vor einem Bully können Sie aus mehreren Angriffs- und Verteidigungsoptionen wählen.

Um dem hohen Spieltempo der NHL noch besser gerecht zu werden, haben die Programmierer das Skating-System optimiert. Es soll vor allem eine realistische Beschleunigung der Spieler und ein eleganteres Gleiten ermöglichen. Die verbesserte Rückwärtsbewegung erlaubt zudem präzisere Verteidigungsaktionen.

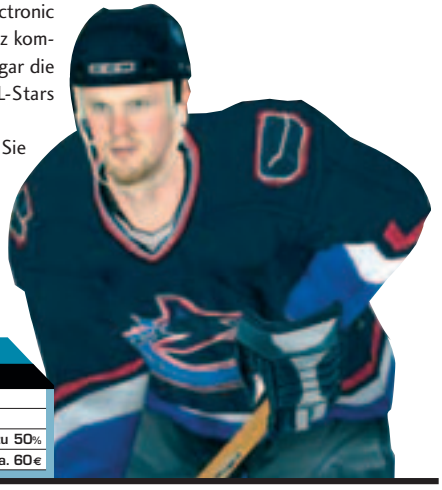
Der Dynasty-Modus ist wieder mit von der Partie: Sie können unter anderem die Eintrittspreise festlegen oder Nachwuchsspieler in Ihren Kader aufnehmen und zu Leistungsträgern ausbilden.

▲ **OPEN-ICE:** Sie können den Puck nun aktiv anfordern.

▲ **KONTROLLIERT:** Die Puckbehandlung wird optimiert.

Darüber hinaus plant Electronic Arts die Künstliche Intelligenz komplett zu überarbeiten und sogar die Spielweise berühmter NHL-Stars nachzuahmen.

Und schließlich werden Sie bei "NHL 2005" auch online den Schläger schwingen können – der Xbox-Live-Deal zwischen EA und Microsoft (siehe oben) macht's möglich.



**NEWS**

| NHL 2005 | | |
|---|---|---|
| System | PC PS2 XBOX GC | |
| Hersteller | Electronic Arts | |
| Erscheint | Herb. '04 | Fertig zu 50% |
| Einschätzung | ●●●●● | Preis: ca. 60€ |

# AKTUELLE SPIELE-NEWS

## XBOX-TICKER

**IRON PHEONIX**
Mit "Iron Phoenix" hat der taiwanesische Entwickler InterServ einen interessanten 3D-Prügler für die Xbox in Arbeit. Der Titel wird sowohl off- als auch online spielbar sein. Zudem wird es einen umfangreichen Team-Modus geben, bei dem taktische Aspekte im Vordergrund stehen sollen. +++

**MOTO GP 3**
Climax werkelt bereits intensiv am dritten Teil der "MotoGP"-Serie der im Frühjahr 2005 für die Xbox erscheinen wird. Der Racer mit dem langen Titel "MotoGP: Ultimate Racing Technology 3" wird einige Online-Features bieten. +++

▲ **MOTO GP 3:** Nachschub für alle Motorrad-Fans.

▲ **UNTOTES PACK:** Im September soll die Jagd los gehen.

## DOOM 3

Laut Activision England dürfen Sie schon bald in "Doom 3" Monster jagen oder dank Xbox-Live menschliche Actionspieler. Bereits am 24. September soll die Xbox-Version in Deutschland erscheinen. Wir hoffen, dass der 3D-Shooter von Verschiebungen à la "Half Life 2" verschont bleiben wird.

NEWS

| DOOM 3 | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Activision | |
| Erscheint | 24.09.04 | Fertig zu 80% |
| Einschätzung | ★★★★★ | Preis: ca. 60€ |

## CONKER: LIVE AND RELOADED

Conker ist zurück! Das kleine Nagetier mit Hang zu ausgiebigem Alkoholgenuss und Faible für hübsche Weibchen lädt wieder zu spaßigen Ballerorgien in seine Multiplayer-Szenarios ein. Jeder Level bietet eigene Regeln, lustige Umgebungen und eine unterhaltsame Story – Xbox-Live wird ebenfalls unterstützt. Erscheinungstermin ist Anfang 2005.

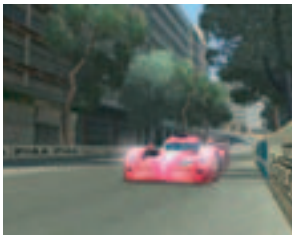
NEWS

| CONKER: LIVE AND RELOADED | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Microsoft | |
| Erscheint | 2005 | Fertig zu 20% |
| Einschätzung | ★★★★☆ | Preis: ca. 60€ |

▼ **CONKER:** Unterhaltsamer Mehrspieler-Spaß.

## FORZA MOTORSPORT

Mit "Forza Motorsport" will Microsoft "GT 4" kräftig einheizen. Im Gegensatz zum arcadelastigen "Project Gotham Racing" soll man diesmal auf lizenzierten Strecken wie Laguna Seca seine Runden drehen dürfen. Dazu können Sie sowohl in klassischen Sportwagen wie einem Sting Ray oder einem 70er-Jahre-Porsche, aber auch in Superflitzern wie dem Ferrrari Enzo oder McLaren F1 Platz nehmen.



▲ **LIZENZEN:** Es gibt originale Sportwagen und Strecken.

NEWS

| FORZA MOTORSPORT | | |
|---|---|---|
| System | | |
| Hersteller | Microsoft | |
| Erscheint | Herb. '04 | Fertig zu 50% |
| Einschätzung | ★★★★★ | Preis: ca. 60€ |

## RED NINJA: END OF HONOR

Die heile Welt von Kurenai wird aus heiterem Himmel zerstört: Der üble Black Lizard Clan nimmt das junge Mädchen und seinen Vater gefangen und bedroht sie mit dem Tod. Doch das mutige Ninja-Girl kann sich befreien und übt Vergeltung für den Tod ihres Vaters. Der Titel verspricht jede Menge Action und eine spannende Story im 16. Jahrhundert.

▲ **NINJA:** Kurenai rächt sich an den Mördern ihres Vaters.

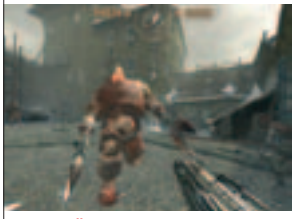
NEWS

| RED NINJA: END OF HONOR | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Vivendi Universal | |
| Erscheint | Herb. '04 | Fertig zu 50% |
| Einschätzung | ★★★★☆ | Preis: ca. 60€ |

## PAINKILLER (DT.)

Der schnelle Ego-Shooter "Painkiller (dt.)" führt seine aggressiven Dämonen auch bald auf Ihre Xbox. Die umfangreichen Steuerungsvarianten werden für den Controller optimiert und Sie führen die Hauptfigur Daniel damit durch zusätzliche Levels. Zudem wird das knappe Waffenarsenal aufgestockt. Einige vom PC-Original bekannte Szenarios werden für die Xbox-Version umgestaltet. Sogar neue Furcht einflößende Monster schicke die Entwickler in die Welt zwischen Himmel und Hölle. Natürlich laden auch die Mehrspieler-Modi über Xbox-Live weltweit zum Bolzenschießen ein. Definitiv enthalten sein werden die Spielvarianten Deathmatch, Team-Deathmatch sowie Capture the Flag. Einen noch geheimen Multiplayer-Modus finden Sie exklusiv in der Xbox-Umsetzung. Erscheinen wird "Painkiller (dt.)" voraussichtlich Anfang 2005.

▲ **PAINKILLER:** Einige Szenarios werden verändert.



▲ **DÄMONEN:** Die Gegnervielfalt begeistert.

NEWS

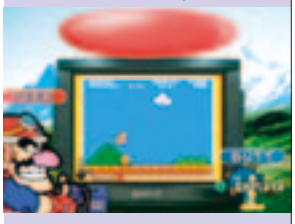
| PAINKILLER (DT.) | | |
|---|---|---|
| System | PC | |
| Hersteller | Dreamcatcher | |
| Erscheint | 2005 | Fertig zu 20% |
| Einschätzung | ★★★★★ | Preis: ca. 60€ |

# AKTUELLE SPIELE-NEWS

## NINTENDO-TICKER

**MARIO PARTY 6**
Auf der E3 wurde der sechste Teil von Nintendos Partyspielreihe angekündigt. Zu sehen gab es von dem Titel zwar noch nichts, dennoch soll er noch 2004 in die Läden kommen. Die Fans dürfen sich schon jetzt auf unzählige neue, witzige Minispielchen freuen. +++

**WARIO WARE INC.**
Der GBA-Hit "Wario Ware Inc." wird im September in einer aufgebohrten Fassung für den GameCube erscheinen. Während der Einzelspieler-Modus der GBA-Version gleicht, liegt der Fokus der Cube-Version auf einem umfangreichen Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler. +++



▲ **WARIO WARE:** Mehr als 200 kurzweilige Minispiele.

**DONKEY KONGA**
Für die im Oktober erscheinende deutsche Version der Trommelei ersetzt Nintendo die für europäische Ohren doch recht gewöhnungsbedürftigen Musikstücke der japanischen Fassung durch mehr als 30 neue Stücke wie "Wild Thing" und "Lady Marmalade". +++

**PIKMIN 2 IM HERBST**
Obwohl in Japan bereits erhältlich, wird die Fortsetzung des GameCube-Hits "Pikmin" erst im Herbst in Deutschland veröffentlicht. Nach Auskunft von Nintendo soll der Startschuss für Held Olimar und seine treue Pikmin-Gefolgschaft am 9. Oktober fallen. +++

**ODAMA**
Ein seltsam anmutendes Spielprinzip bietet der auf der E3 angekündigte GameCube-Titel "Odama". In der Mischung aus Flipper und Strategiespiel schießen Sie eine Flipperkugel über Schlachtfelder im Alten Japan und zerstören dadurch feindliche Truppen und Gebäude. Erscheinen wird der ungewöhnliche Genre-Mix erst 2005. +++

▲ **ODAMA:** Ob das Konzept wohl funktionieren wird?

▲ **OLDIE:** Die Verpackung ziert ein Super-Mario-Motiv.

## GBA NES EDITION

Nach der kürzlich erschienenen GBA Tribal Edition legt Nintendo nach und veröffentlicht am 9. Juli eine weitere Sonderedition seines Handhelds. Die "Classic NES Edition" ist optisch Nintendos 8-Bit-Konsole NES nachempfunden und kommt für 129 Euro in die Läden. Parallel dazu erscheinen für je 19,99 Euro die folgenden acht NES-Klassiker in Eins-zu-eins-Umsetzungen für den GBA: "The Legend of Zelda", "Super Mario Bros.", "Donkey Kong", Pac-Man", "Excitebike", "Ice Climber", "Xevious" und "Bomberman". Höchstwahrscheinlich werden weitere NES-Spiele auf dem GBA neu aufgelegt (u.a. "Dr. Mario") und wir gehen davon aus, dass auch diese in Deutschland veröffentlicht werden.

## DONKEY KONG: JUNGLE BEAT

Neben "Donkey Konga" wird auch "Donkey Kong: Jungle Beat" Nintendos Bongo-Controller bedürfen. Allerdings dient das ausgefallene Eingabegerät in diesem Fall nicht zum Musizieren, sondern zur Steuerung des affigen Helden durch ein Jump'n'Run. Durch verschiedene Kombinationen der beiden Trommeln lassen Sie Donkey Kong laufen, hüpfen und Gegner angreifen.

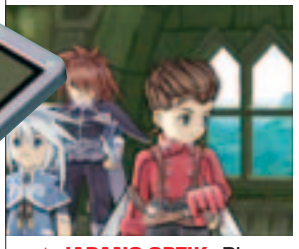
▼ **INNOVATIV:** Trommelnd lotsen Sie Donkey ans Ziel.

**NEWS**

| DONKEY KONG: JUNGLE BEAT | | |
|---|---|---|
| System | | |
| Hersteller | Nintendo | |
| Erscheint | 2005 | Fertig zu 40% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

## TALES OF SYMPHONIA

Namcos Rollenspiel, das in Japan dank guter Präsentation und fesselnder Story hervorragende Kritiken erhielt, erscheint Ende 2004 in Deutschland. Genre-untypisch setzt der Titel nicht auf rundenbasierte Kämpfe, sondern auf Echtzeit-Gefechte. Mit einer guten Übersetzung könnte "Tales of Symphonia" auch hierzulande ein Hit werden.



▲ **JAPANO-OPTIK:** Die Herkunft ist unverkennbar.

**NEWS**

| TALES OF SYMPHONIA | | |
|---|---|---|
| System | | |
| Hersteller | Namco | |
| Erscheint | Winter | Fertig zu 60% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

## ANIMAL CROSSING

▲ **VERALTETE TECHNIK:** Grafisch macht Animal Crossing nicht viel her.

Nintendo hat überraschend angekündigt, das bereits 2001 in Japan erschienene "Animal Crossing" im September auch in Europa zu veröffentlichen. Die Lebenssimulation ist eine Mischung aus "Harvest Moon" und "Die Sims". Sie leben mit Ihrer Spielfigur in einem kleinen Städtchen und können tun und lassen, was Sie wollen. Lernen Sie Ihre Nachbarn kennen, suchen Sie sich einen Job oder gehen Sie mal ganz entspannt zum Angeln. Durch die Nutzung der internen Uhr des GameCubes ist es in der Spielwelt immer genauso spät wie in der Realität. Der kindische Knuddel-Look ist zwar nicht jedermanns Sache, hinter der niedlichen Fassade verbirgt sich aber ein innovatives und fesselndes Spiel.

**NEWS**

| ANIMAL CROSSING | | |
|---|---|---|
| System | | |
| Hersteller | Nintendo | |
| Erscheint | Sept. '04 | Fertig zu 80% |
| Einschätzung | ●●●●○ | Preis: ca. 60€ |

# GAME BOY ADVANCE™

▲ **FIRE FIELD:** Auf dieser Strecke düsen Sie durch eine heiße Lava-Landschaft.

▲ **STORY-MODUS:** Die Geschichte wird in hübschen Zwischensequenzen erzählt.

▲ **HELFER:** Kleine Feen tragen Shrek und seine Kollegen sicher über tiefe Abgründe hinweg.

▲ **ARBEITSTEILUNG:** Shrek wartet darauf, dass der Kater den Gegner abserviert.

## F-ZERO: GP LEGEND

"F-Zero: Maximum Velocity" war einer der ersten GBA-Titel. Nun geht die futuristische Raserei in die nächste Runde: Dem Nachfolger gelingt es, den exzellenten Erstling noch zu übertreffen. Optisch hat sich der Titel zwar nicht merklich weiterentwickelt, die schnelle und flüssige Grafik ist für GBA-Verhältnisse aber immer noch gut. Inhaltlich hat sich dafür umso mehr getan, besonders der umfangreiche neue Story-Modus sorgt für erheblich mehr Langzeitmotivation. Ein fordernder, aber stets fairer Schwierigkeitsgrad und eine tadellose Steuerung machen den Hit perfekt. Toll ist zudem, dass Mehrspieler-Partien per Linkkabel auch mit nur einem Modul möglich sind. Fazit: "F-Zero 2" ist nicht nur für Genre-Fans ein Muss.

**GBA-TEST**

**F-ZERO: GP LEGEND**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Nintendo |
| Preis | 40 Euro |
| Erscheint | erhältlich |

**1** GESAMT

Actiongeladene Highspeed-Raserei mit tollem neuen Story-Modus.

## SHREK 2

Auf dem GBA präsentiert sich das neue Abenteuer des sympathischen Grünlings als gelungener Geschicklichkeitstest. Im Stil des Videospiel-Klassikers "The Lost Vikings" steuern Sie Shrek und bis zu zwei seiner Freunde durch optisch überzeugende 2D-Levels. Nur durch geschickten Einsatz der Fähigkeiten Ihrer Charaktere kommen Sie ans Ziel. Während der Titelheld beispielsweise als einziger schwere Kisten stemmt, kann der Esel enorm hoch springen und der Gestiefelte Kater balanciert elegant über Seile. Die 25 Levels sind abwechslungsreich und clever entworfen, allerdings fällt "Shrek 2", ähnlich wie auf den "großen" Konsolen, für unseren Geschmack insgesamt ein wenig zu einfach und zu kurz aus.

**GBA-TEST**

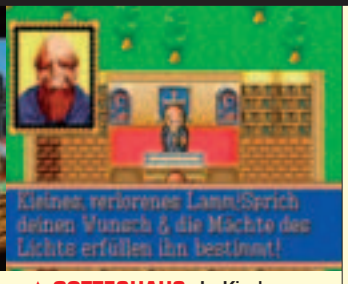
**SHEREK 2**

| | |
|---|---|
| Hersteller | Activision |
| Preis | 45 Euro |
| Erscheint | erhältlich |

**2** GESAMT

Einsteigerfreundlicher und toll präsentierter Titel mit geringem Umfang.

▲ **KAMPFBILDSCHIRM:** Die Charaktere sehen für GBA-Verhältnisse sehr gut aus.




▲ **GOTTESHAUS:** In Kirchen können Sie unter anderem ihren Spielstand speichern.

## SHINING FORCE

Mit "Shining Force: Auferstehung des schwarzen Drachen" erlebt ein echter Videospielklassiker eine Renaissance. Einst für Segas "Mega Drive"-Konsole erschienen, haben die Entwickler das Fantasy-Strategiespiel für den GBA aufgemöbelt. Die Optik wurde verbessert und einige kleine spielerische Macken ausgebügelt.

Der Spielablauf präsentiert sich als eine Art "Advance Wars" im Fantasy-Szenario. Rundenweise führen Sie Ritter, Bogenschützen und Magier in die Schlacht gegen die Truppen des Bösewichts Draksol. Das Ganze macht dank durchdachter Karten und einer spannenden Story auch heute noch mächtig Spaß. An die starke GBA-Konkurrenz wie Squares "Final Fantasy Tactics Advance" oder das fantastische "Fire Emblem" von Nintendo (Test folgt in VGA 08/2004) kommt "Shining Force" aber nicht ganz heran.

**GBA-TEST**

**SHINING FORCE**

| | |
|---|---|
| Hersteller | THQ |
| Preis | 40 Euro |
| Erscheint | erhältlich |

**2** GESAMT

Immer noch gut: Spannende Rundenstrategie im Fantasy-Ambiente.

## VAN HELSING

Auf PS2 und Xbox konnte uns die Filmumsetzung "Van Helsing" im Test voll überzeugen (2+ in VGA 06/2004). In der schwachen GBA-Version macht der coole Dämonenjäger eine erheblich schlechtere Figur. Die isometrische Grafik ist öde und farbarm und das pausenlose Monster-Vermöbeln ebenso anspruchslos wie eintönig. Es gibt nur eine Hand voll verschiedener Gegnertypen, so dass sich binnen kürzester Zeit Langeweile einstellt.

Angesichts der äußerst niedrigen Qualität des Spiels freut man sich beinahe über den ausgesprochen geringen Umfang. Viel mehr als zwei Stunden benötigt man kaum, um das enttäuschende und nicht empfehlenswerte Machwerk durchzuspielen. Selbst Fans der Vorlage sollten das GBA-"Van Helsing" mit Verachtung strafen.

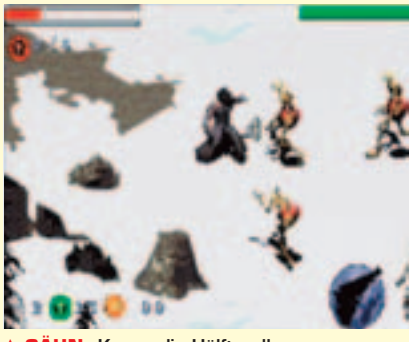
**GBA-TEST**

**VAN HELSING**

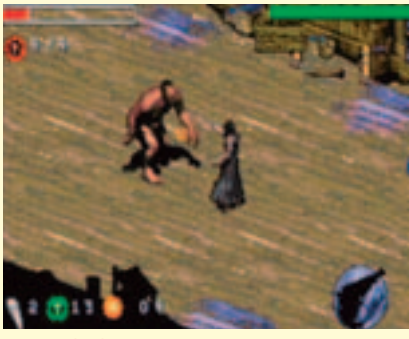
| | |
|---|---|
| Hersteller | Vivendi |
| Preis | 40 Euro |
| Erscheint | erhältlich |

**4** GESAMT

Teuflisch schlecht: In jeder Beziehung ein unterdurchschnittliches Lizenzspiel.



▲ **GÄHN:** Knapp die Hälfte aller Feinde, die Sie treffen, sind solche Skelett-Krieger.

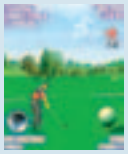


▲ **ENDGEGNER :** Der hünenhafte Mr. Hyde erwartet Sie auch auf dem GBA.

# AKTUELLE HANDY-GAMES

## N-GAGE-TESTS

### TIGER WOODS PGA TOUR 2004



▲ **PREMIERE:** Das erste Golfspiel für den N-Gage.

Der Tiger lässt das Golfen nicht. Die Grafik ist auch auf dem N-Gage in 3D, einen 3D-Ballflug erleben wir jedoch nicht – schade. Dafür passt der Umfang: Neben drei Plätzen der PGA-Tour gibt's noch zwei Fantasieplätze. Die Steuerung entspricht jener des PlayStation-Vorbilds: Mit dem Steuerkreuz führen Sie eine vollständige Schlagbewegung aus – nach hinten zum Ausholen, nach vorne zum Schlagen. Experten geben ihrem Ball noch Spin oder einen Kraft-Boost mit auf den Flugweg. Nach dem Training wartet ein spannender Karriere-Modus oder das Duell gegen Freunde, entweder per Bluetooth oder über eine kostenpflichtige GPRS-Online-Verbindung. Ihre Punktestände stellen Sie in die N- Gage-Arena und vergleichen sich in einer Weltrangliste mit anderen Fans.

**FAZIT: Motivierendes Einsteiger-Golf, alleine und in der Gruppe ein Spaßgarant.**

Preis: 49 Euro Wertung: 2

## LULA STRIP POKER

Der Name Lula steht für schlüpfrige PC-Unterhaltung: Jetzt gibt die Blondine ihr Handy-Debüt. Mit Pokergeschick gehen Sie Lula an die Wäsche, denn geht der Dame das Geld aus, legt sie ersatzweise ein Kleidungsstück ab. Haben Sie Lula komplett entkleidet, dürfen Sie ihr Glück gegen Lulas talentiertere Freundin probieren. Die Grafik gefällt, die Bedienung ist einfach.

**FAZIT: Ansprechendes Strip-Poker, leider mit nur zwei gezeichneten Schönheiten.**

▶ **SEXY:** Lula hat schöne blaue Augen – und der Rest passt auch.

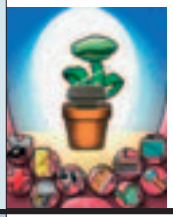
JAVA

| LULA STRIP POKER | | |
|---|---|---|
| Anbieter | www.elkware.de | 5 Euro |
| Geräte | Aktuelle Java-Handys von Nokia | 3+ GESAMT |

## VENUS FLYTRAP

Hier kümmern Sie sich um eine Fleisch fressende Pflanze. Diese will nicht nur mit Gummibärchen oder einer Kuh gefüttert und mit Wasser oder Atom-Abfall bewässert werden, sondern auch mal ein Buch lesen bzw. in die Glotze schauen. Das aktuelle Befinden können Sie jederzeit anzeigen lassen. Und wenn Sie gerade beschäftigt sind, legen Sie die Pflanze schlafen.

**FAZIT: Virtuelles Lebewesen, das sich in unterschiedlichen Formen entwickeln kann.**



◀ **COOL:** Der neue Handy-Untermieter.

JAVA

| VENUS FLYTRAP | | |
|---|---|---|
| Anbieter | www.handy.de | 5 Euro |
| Geräte | Aktuelle Java-Handys | 3+ Wertung |

## ANCIENT RUINS

"Ancient Ruins" ist ein Fantasy-Abenteuer mit Monstergemetzel und Schalterrätseln. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, aber Story und Spielablauf sind mächtig spannend – da legen Sie das Handy erst nach dem Abspann wieder zur Seite. Von "Ancient Ruins" sind sechs miteinander vernetzte Episoden mit unterschiedlichen Helden geplant.

**FAZIT: Fesselndes Action-Adventure mit schicker Iso-Grafik. Kauftipp!**

◀ **KLASSISCH:** AR erinnert an frühere Mega-Drive-Titel.

JAVA

| ANCIENT RUINS | | |
|---|---|---|
| Anbieter | www.handy.de | 5 Euro |
| Geräte | Aktuelle Java-Handys | 2+ Wertung |

## GAMES-DOWNLOAD: SO FUNKTIONIERTS

- Surfen Sie auf die www- bzw. wap-Seite des Anbieters (z.B. www.jamba.de).
- Wählen Sie Ihren Handytyp aus.
- Suchen Sie sich ein Handy-Game aus und bestellen Sie es.
- Geben Sie, falls erforderlich, Ihre Mobilnummer ein.
- Surfen Sie auf einer WAP-Seite, startet nun der Download. Bestellen Sie per Internet, erhalten Sie per SMS einen WAP-Link, unter dem Sie das gewählte Spiel herunterladen und installieren können.
- Bezahlt wird über die Handyrechnung (beim Netzanbieter), per Kreditkarte, per Premium-SMS oder über ein zuvor aufgeladenes Guthabenkonto (z.B. bei Jamba).
- Achtung: Zum eigentlichen Spielepreis kommen WAP-Gebühren für den Download. Pro Spiel, je nach Tarif, zwischen ein und zwei Euro.

## BLOCK BREAKER DELUXE

Das "Breakout"-Prinzip klappt noch immer prächtig. Gameloft garniert das Blöcke-Abballern mit 14 Extras, sieben Schauplätzen, 11 Block-Varianten, fünf Endgegnern – und einer Story um einen exzentrischen Milliardär. Dank 50 Levels bleibt das Spiel lange Zeit unterhaltsam, zumal optisch einiges geboten wird.

**FAZIT: Breakout fürs Handy, sehr gut umgesetzt und äußerst umfangreich.**

◀ **SPASSIG:** Blöcke abschießen mit vielen Extras.

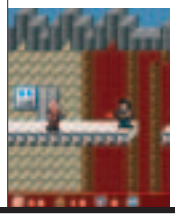
JAVA

| BLOCK BREAKER DELUXE | | |
|---|---|---|
| Anbieter | www.gameloft.de | 3 Euro |
| Geräte | Aktuelle Java-Handys | 2+ Wertung |

## DER WIXXER

Handy-Game zur aktuellen Kino-Comedy: Auf der Jagd nach dem Wixxer spingen und laufen Sie durch diverse Levels, sammeln Schlüssel, Energie-Herzchen oder Munition ein und schießen ab und an auf einen Gegner. Die Steuerung ist gut, die Grafik weniger. Langeweile macht sich relativ schnell breit.

**FAZIT: Unbefriedigendes Jump'n'Run – mal wieder ein nicht so tolles Lizenzspiel.**



◀ **HALB GAR:** Die Verbindung zum Film ist kaum zu sehen.

JAVA

| DER WIXXER | | |
|---|---|---|
| Anbieter | www.jamba.de | 5 Euro |
| Geräte | Aktuelle Java-Handys | 3– Wertung |

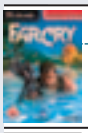
# VGA VERKAUFSCHARTS

## PRESSESPIEGEL

So wertet Deutschland: Hier sehen Sie, wie die von uns getesteten Spiele in anderen Magazinen abgeschnitten haben. So können Sie schnell und problemlos vergleichen.

| | VIDEO GAMES AKTUELL | GAME-PRO | COMPUTER BILD SPIELE | BRAVO SCREEN-FUN |
|---|---|---|---|---|
| AKTE X: RESIST OR SERVE | 2– | – | – | – |
| ALIAS | 2 | – | 2,41 | 2 |
| GRAN TURISMO 4: PROLOGUE | 2+ | 74 | – | – |
| HITMAN 3: CONTRACTS | 1– | 87 | – | 2– |
| PAINKILLER (DT.) | 2+ | – | – | 1– |
| POKÉMON COLOSSEUM | 2+ | 80 | 2,57 | 2+ |
| PORT ROYALE 2 | 2+ | – | 1,98 | 2+ |
| RALLISPORT CHALLENGE 2 | 1 | 88 | 1,18 | 1– |
| RED DEAD REVOLVER | 2 | 82 | – | – |
| THE SNIPER 2 | 6 | – | – | – |
| TRANSFORMERS | 1– | 86 | 2,24 | – |
| UEFA EURO 2004 | 2– | 85 | – | 1– |
| VAN HELSING | 2+ | 80 | – | 2 |

## VGA PREISVERGLEICH



**FAR CRY (DT.)** — PC

Astreiner Ego-Shooter mit traumhafter Optik und geballter Action!

| | |
|---|---|
| Amazon [1] | – |
| Karstadt [2] | – |
| Media Markt [3] | 44 Euro |

**COLIN MCRAE RALLY 4** — PC, PS2, Xbox

Die vierte Runde im realistischen Cockpit Colin McRae's.

| | |
|---|---|
| Amazon [1] | 39,99 Euro (PC) |
| Karstadt [2] | 47,99 Euro (PC) |
| Media Markt [3] | 44 Euro (PC) |

**DTM RACE DRIVER 2** — PC, Xbox

Grandiose Rennsimulation mit riesigem Fuhrpark und brillanter Präsentation.

| | |
|---|---|
| Amazon [1] | 47,99 Euro (Xbox) |
| Karstadt [2] | 57 Euro (Xbox) |
| Media Markt [3] | 59,95 Euro (Xbox) |

**POKÉMON CHANNEL** — GC

Nette Alltagssimulation um Pickachu für jüngere Cube-Besitzer.

| | |
|---|---|
| Amazon [1] | 29,99 Euro |
| Karstadt [2] | 29,99 Euro |
| Media Markt [3] | 29 Euro |

**THIS IS FOOTBALL 2004** — PS2

Sonys neuer PS2-Kick mit EM-freundlicher Online-Unterstützung.

| | |
|---|---|
| Amazon [1] | 59,99 Euro |
| Karstadt [2] | 59 Euro |
| Media Markt [3] | 59 Euro |

**GEHEIMTIPP:** Im Konsolenbereich ist cd-wow.net eine sehr gute Adresse für Schnäppchenjäger, jedoch werden dort nur englische UK-Fassungen verkauft.

1) Versandkosten: Amazon.de – ab 20 Euro versandkostenfrei, ansonsten 3 Euro.

2) Die Preise von Karstadt entsprechen denen von Karstadt.de. Preise in den Verkaufshäusern können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

3) Für die Preise des Media Markts wurde das aktuelle Sortiment der Filiale Würzburg zu Grunde gelegt. Preise können deutschlandweit variieren. Preisänderung nach Drucklegung und Irrtümer vorbehalten.

## PC-CHARTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW | | |
| Neu | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft | |
| 2 | BATTLEFIELD VIETNAM | | |
| ▼ | Genre: Taktik-Shooter | Hersteller: EA | |
| 3 | COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO (DT.) | | |
| ▲ | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Vivendi | |
| 4 | SACRED | | |
| ▼ | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Take 2 | |
| 5 | FAR CRY (DT.) | | |
| Neu | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Ubisoft | |
| 6 | DTM RACE DRIVER 2 | | |
| Neu | Genre: Rennsimulation | Hersteller: Codemasters | |
| 7 | UNREAL TOURNAMENT 2004 | | |
| ▼ | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Atari | |
| 8 | DIE SIMS DELUXE | | |
| Neu | Genre: Simulation | Hersteller: EA | |
| 9 | COLIN MC RAE RALLY 04 | | |
| Neu | Genre: Rennsimulation | Hersteller: Codemasters | |
| 10 | GOTHIC 2 - GOLD EDITION | | |
| ▼ | Genre: Rollenspiel | Hersteller: JoWood | |

Die Charts wurden ermittelt von media control

## PLAYSTATION2-CHARTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | NEED FOR SPEED: UNDERGROUND | | |
| ▲ | Genre: Action-Rennspiel | Hersteller: EA | |
| 2 | FINAL FANTASY X-2 | | |
| ▼ | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA | |
| 3 | THIS IS FOOTBALL 2004 | | |
| Neu | Genre: Fußball | Hersteller: Sony | |
| 4 | JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS | | |
| ▼ | Genre: Action | Hersteller: EA | |
| 5 | FIFA FOOTBALL 2004 | | |
| ▼ | Genre: Fußball | Hersteller: EA | |
| 6 | TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 | | |
| Neu | Genre: Taktik-Shooter | Hersteller: Ubisoft | |
| 7 | FINDET NEMO | | |
| Neu | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: THQ | |
| 8 | IRON STORM | | |
| Neu | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Wanadoo | |
| 9 | EYETOY: PLAY + KAMERA | | |
| ▼ | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sony | |
| 10 | BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2 | | |
| ▼ | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Acclaim | |

Die Charts wurden ermittelt von media control

## XBOX-CHARTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW | | |
| ● | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft | |
| 2 | MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA | | |
| Neu | Genre: Action | Hersteller: Atari | |
| 3 | DTM RACE DRIVER 2 | | |
| Neu | Genre: Rennsimulation | Hersteller: Codemasters | |
| 4 | NEED FOR SPEED: UNDERGROUND | | |
| ● | Genre: Action-Rennspiel | Hersteller: EA | |
| 5 | QUANTUM REDSHIFT | | |
| Neu | Genre: Action-Rennspiel | Hersteller: Microsoft | |
| 6 | FIFA FOOTBALL 2004 | | |
| ▲ | Genre: Fußball | Hersteller: EA | |
| 7 | JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS | | |
| ▼ | Genre: Action | Hersteller: EA | |
| 8 | MAFIA | | |
| Neu | Genre: Action | Hersteller: Take 2 | |
| 9 | COUNTER-STRIKE | | |
| Neu | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Microsoft | |
| 10 | HALO - COMBAT EVOLVED CLASSICS | | |
| Neu | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Microsoft | |

Die Charts wurden ermittelt von media control

# WELCHE SPIELE HABEN SICH IN DEN LETZTEN WOCHEN GUT VERKAUFT?

## PC-BUDGET-CHARTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: KAIBA THE REVENGE | | |
| Neu | Genre: Strategie | Hersteller: Konami | |
| 2 | MAFIA | | |
| Neu | Genre: Action | Hersteller: Take 2 | |
| 3 | NEED FOR SPEED: PORSCHE | | |
| Neu | Genre: Action-Rennspiel | Hersteller: EA/ak tron | |
| 4 | HALF-LIFE: BACK TO GAMES | | |
| ▼ | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Vivendi | |
| 5 | FUSSBALL MANAGER 2003 CLASSIC | | |
| ▼ | Genre: Fußball-Manager | Hersteller: EA | |
| 6 | ROLLERCOASTER TYCOON 2 BEST OF ATARI | | |
| ▼ | Genre: Strategie | Hersteller: Atari | |
| 7 | ENTER THE MATRIX | | |
| Neu | Genre: Action | Hersteller: Atari | |
| 8 | AMERICAN CONQUEST | | |
| Neu | Genre: Strategie | Hersteller: CDV | |
| 9 | COSSACKS | | |
| ▼ | Genre: Strategie | Hersteller: CDV | |
| 10 | BSS - DIABLO 2: GOLD | | |
| ▼ | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Vivendi | |

Die Charts wurden ermittelt von

## PS2-PLATINUM-CHARTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | GRAND THEFT AUTO: VICE CITY | | |
| ● | Genre: Action | Hersteller: Rockstar | |
| 2 | DIE SIMS | | |
| ● | Genre: Simulation | Hersteller: EA | |
| 3 | SOCOM: U.S. NAVY SEALS | | |
| Neu | Genre: Taktik-Shooter | Hersteller: Sony | |
| 4 | MEDAL OF HONOR: FRONTLINE | | |
| ▼ | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: EA | |
| 5 | TEKKEN 4 | | |
| ▼ | Genre: Beat'em-Up | Hersteller: Sony | |
| 6 | GRAN TURISMO 3: A-SPEC | | |
| ● | Genre: Rennsimulation | Hersteller: Sony | |
| 7 | FINAL FANTASY X | | |
| ▼ | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sony | |
| 8 | FIFA FOOTBALL 2003 | | |
| ● | Genre: Fußball | Hersteller: EA | |
| 9 | DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME | | |
| ▼ | Genre: Action | Hersteller: EA | |
| 10 | BURNOUT 2 | | |
| ▼ | Genre: Action-Rennspiel | Hersteller: Acclaim | |

Die Charts wurden ermittelt von

## GAMECUBE-CHARTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES | | |
| ● | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo | |
| 2 | HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE | | |
| ● | Genre: Simulation | Hersteller: Ubisoft | |
| 3 | POKÉMON CHANNEL | | |
| Neu | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo | |
| 4 | MARIO KART DOUBLE DASH!! | | |
| ▲ | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo | |
| 5 | SUPER SMASH BROS. PLAYERS CHOICE | | |
| ● | Genre: Beat'em-Up | Hersteller: Nintendo | |
| 6 | METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES | | |
| ▼ | Genre: Action | Hersteller: Konami | |
| 7 | SUPER MARIO SUNSHINE PLAYERS CHOICE | | |
| ▲ | Genre: Jump'n'Run | Hersteller: Nintendo | |
| 8 | NEED FOR SPEED: UNDERGROUND | | |
| ▲ | Genre: Action-Rennspiel | Hersteller: EA | |
| 9 | MARIO PARTY 4 PLAYERS CHOICE | | |
| Neu | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo | |
| 10 | JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS | | |
| ▼ | Genre: Action | Hersteller: EA | |

Die Charts wurden ermittelt von


PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE
EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM
24 Stunden Online-Shoppen www.primalgames.de

PLAYSTATION 2
Grundgerät oder Grund. Aqua ..... 179,99
.hack ..... 48,99
BDFL Manager 2004 ..... 55,99
Castlevania ..... 54,99
Catwomen ..... 55,99
Die Sims brechen aus ..... 55,99
Dragon Ball Z Budokai 2 ..... 57,99
Drakengard ..... 54,99
Deadly Skies 3 ..... 56,99
Euro 2004 ..... 49,99
FallOut Brotherhood of Steel ..... 54,99
FiFa 04 ..... 55,99
Fight Night ..... 54,99
Final Fantasy X-2 ..... 49,99
Fussball Manager 04 ..... 52,99
Forbidden Siren ..... 49,99
Formel Eins 2004 ..... 57,99
GT 4 Prologue ..... 29,99
Goblin Commander ..... 44,99
Headhunter Redemptation ..... 57,99
Herr der Ringe Rückkehr des König ..... 55,99
Hyper StreetFighter 2 ..... 29,99
Need for Speed Underground ..... 55,99
Obscure ..... 49,99
Onimusha Blade Warrior ..... 42,99
Project Zero2 ..... 58,99
R-Type Final ..... 39,99
Red Dead Revolver ..... 54,99
Risiko Die Weltherschaft ..... 37,99
SingStar ..... 57,99
Smash Court Pro Tennis ..... 58,99
Socom Navi Seals 2 ..... 54,99
Showdown Legends of Wrestling ..... 39,99
Soul Calibur 2 ..... 29,99
SyphonFilter Omega Strain ..... 57,99
Syberia 2 ..... 49,99
Spiderman the Movie 2 ..... 54,99
True Crime ..... 39,99
Van Helsing ..... 52,99
WWE Smack Down! 5 ..... 29,99
Yu Gi Oh Duelists of Roses Deutsch ..... 44,99

GAME CUBE
Grundgerät ..... 89,99
Catwomen ..... 55,99
Dragon Ball Z Budokai ..... 49,99
FiFa 04 ..... 49,99
Final Fantasy Crystal Chronicles ..... 57,99
Harvest Moon a Wonderfull live ..... 49,99
Herr der Ringe Rückkehr des Königs ..... 55,99
Mario Kart ..... 55,99
Metal Gear Solid ..... 55,99
Need for Speed Underground ..... 55,99
Pikmin 2 jetzt vorbestellen ..... 57,99
Pokemon Coloseum ..... 57,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow ..... 59,99
Soul Calibur 2 ..... 44,99
Tony Hawk Underground ..... 44,99
True Crime ..... 39,99
Van Helsing ..... 52,99
Zelda the Windwaker ..... 54,99

X-BOX
Grundgerät ..... call
Baldurs Gate 2 ..... 54,99
BDFL Manager 04 ..... 56,99
Catwomen ..... 55,99
Dead Mans Hand ..... 49,99
Driver 3 ..... 59,99
DTM Racer 2 ..... 55,99
Euro 2004 ..... 49,99
Fifa 04 ..... 55,99
Fight Night ..... 56,99
Fussbal Manager 04 ..... 55,99
Goblin Commander ..... 44,99
Half Live Counter Strike ..... 34,99
Headhunter Redemptation ..... 57,99
Herr der Ringe Rückkehr des König ..... 55,99
Need for Speed Underground ..... 55,99
Obscure ..... 49,99
Red Dead Revolver ..... 57,99
ShellShock Nam 67 ..... 59,99
Showdown Legends of Wrestling ..... 39,99
Soul Calibur 2 ..... 29,99
Spiderman the Movie 2 ..... 54,99
Splinter Cell Pandora Tomorrow ..... 57,99
Thief ..... 59,99
True Crime ..... 39,99
Unreal 2 UK ..... 49,99
Van Helsing ..... 53,99
Wrath Unleashed ..... 19,99

most Wanted
Playstation 2 56,99 — ab Oktober
GameCube 56,99
X-Box 58,99

Portofreie Lieferung*
* bei Nachnahmesendungen entstehen Zahlartgebühren

GAMEBOY ADVANCE
PLAYSTATION
PC CDROM
DVD&ANIME DVD
TRADING CARDS

PRIMAL GAMES Bochum
Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

02 34-9 16 06 30

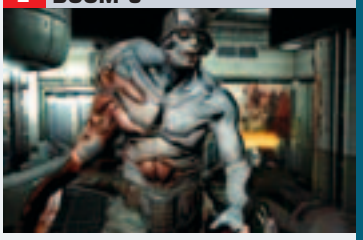
Artikel mit einer Altersfreigabe von 18 Jahren liefern wir ausschließlich gegen Altersnachweis
Versand per Nachnahme Nachnahme und Zahlschein gebühr 5,99 Vorkasse keine weiteren Gebühren Preisänderungen vorbehalten.

# DIE TOP 5

## 1 GTA SAN ANDREAS

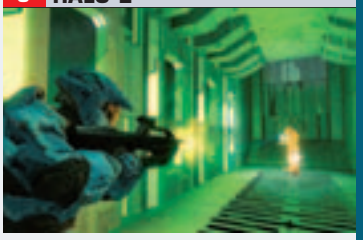
▲ **SOUVERÄN:** Mit großem Vorsprung hält San Andreas die Spitze.

## 2 DOOM 3



▲ **BELIEBT:** Noch nie stand Doom 3 so weit oben wie in diesem Monat.

## 3 HALO 2

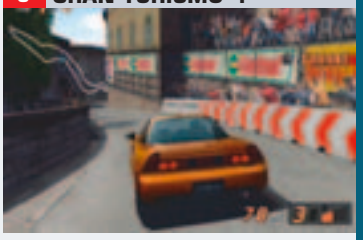


▲ **AUFS TREPPCHEN:** Der Shooter ist Microsofts große Xbox-Hoffnung.

## 4 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

▲ **TURBO:** Rasant startete Underground 2 bis auf Platz 4 durch.

## 5 GRAN TURISMO 4



▲ **VERBREMST:** Mit Sonys Mega-Simulation ging es leicht bergab.

## Leser-Charts zum Mitmachen & Gewinnen

**Hier kommen Sie zum Zug! Lassen Sie uns wissen, welche Spiele zurzeit Ihre Favoriten sind und auf welche Sie besonders gespannt warten und gerne mehr darüber lesen würden. Für Ihre Mitarbeit wollen wir uns auch bedanken: Jeden Monat haben Sie die Chance, aktuelle Spielehits zu gewinnen.**

### LESER-TOP-TEN

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | GTA SAN ANDREAS | | Erscheint: | Vormonat: |
| ● | Genre: Action | Hersteller: Rockstar | Oktober 2004 | 1.Platz |
| 2 | DOOM 3 | | Erscheint: | Vormonat: |
| ▲ | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision | Mitte 2004 | 4. Platz |
| 3 | HALO 2 | | Erscheint: | Vormonat: |
| ▲ | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Microsoft | 2004 | 5. Platz |
| 4 | NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 | | Erscheint: | Vormonat: |
| Neu | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts | Herbst 2004 | – |
| 5 | GRAN TURISMO 4 | | Erscheint: | Vormonat: |
| ▼ | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sony | Herbst 2004 | 3. Platz |
| 6 | HALF-LIFE 2 | | Erscheint: | Vormonat: |
| ▲ | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Vivendi | 2004 | 9. Platz |
| 7 | METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER | | Erscheint: | Vormonat: |
| ● | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami | 2004 | 7. Platz |
| 8 | ONIMUSHA 3 | | Erscheint: | Vormonat: |
| ▲ | Genre: Action | Hersteller: Capcom | Juli 2004 | 10. Platz |
| 9 | RESIDENT EVIL 4 | | Erscheint: | Vormonat: |
| ▼ | Genre: Horror-Adventure | Hersteller: Capcom | 2004 | 8. Platz |
| 10 | SILENT HILL 4 | | Erscheint: | Vormonat: |
| ▼ | Genre: Horror-Adventure | Hersteller: Konami | 2004 | 6. Platz |

## Wir wollen's von Ihnen wissen!

Verraten Sie uns Ihre derzeitigen Lieblingsspiele und sagen Sie uns, welche Titel Sie besonders sehnsüchtig erwarten und welche Genres Sie bevorzugen. Damit helfen Sie uns, Videogames Aktuell noch besser auf Ihre persönlichen Interessen hin auszurichten.

Ihre Aufgabe dabei ist ganz einfach: Füllen Sie den Abschnitt unten vollständig aus, kleben Sie ihn auf eine Postkarte oder legen Sie ihn in einen Brief und schicken Sie ihn dann an unsere Adresse – schon haben Sie die gute Tat des Tages hinter sich! Wenn Sie die VGA ungern zerschnippeln, können Sie es natürlich auch auf ein Blatt Papier übertragen.

Vergessen Sie dabei aber auf keinen Fall, Ihre Anschrift samt Telefonnummer anzugeben! Als Belohnung für die Mühen verlosen wir zehn Mal ein aktuelles Spitzenspiel, das Sie sich sogar selbst aussuchen dürfen.

**10 SPITZEN-SPIELE zu gewinnen**

**Einsendeschluss: 21. 7. 2004**

Mitarbeiter von CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NAME, VORNAME:

STRASSE:

ORT:

TELEFON: ALTER:

**Videogames Aktuell**
**Kennwort "Most Wanted 0704"**
**Max-Planck-Str. 13**

**97204 Höchberg**

VGA MOST WANTED

**ICH SPIELE DERZEIT:** PLATTFORM

PC PS2 Xbox GC

PC PS2 Xbox GC

PC PS2 Xbox GC

*Nennen Sie bitte hier Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele – und geben Sie an, auf welcher Plattform Sie diese spielen.*

**ICH WARTE AUF:** PLATTFORM

PC PS2 Xbox GC

PC PS2 Xbox GC

PC PS2 Xbox GC

*Verraten Sie uns hier, auf welche drei Spiele Sie derzeit besonders sehnsüchtig warten. Bitte auch hier das System markieren.*

**MEINE BEVORZUGTEN GENRES:**

| | | |
|---|---|---|
| ☐ Action | ☐ Sport | ☐ Rennspiel |
| ☐ Ego-Shooter | ☐ Adventure | ☐ Taktik/Strategie |
| ☐ Simulation | ☐ Jump'n'Run | ☐ Beat'em-Up/Wrestling |
| ☐ Action-Adventure | ☐ Taktik-Shooter | ☐ Rollenspiel |
| ☐ Horror-Adventure | ☐ Aufbaustrategie | ☐ Trendsport |

*Kreuzen Sie die Spielgattungen an, die Sie besonders gerne zocken. Sie dürfen so viele nennen, wie Sie wollen.*

**WENN ICH GEWINNE, DANN BITTE:** _____

*Vergessen Sie nicht, hier das Spiel zu nennen, das Sie gerne gewinnen möchten. Unbedingt das Wunsch-System angeben!*

# HIGHLIGHTS

## PC

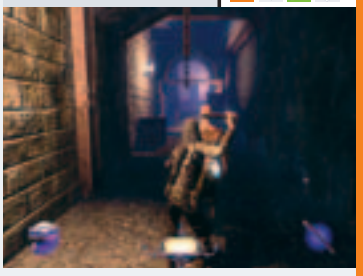
### DOOM 3

Ego-Shooter

▲ **15. JUNI:** Wenn Doom 3 da ist, wird's bestimmt leer in den Freibädern.

### THIEF: DEADLY SHADOWS

Action



▲ **12. JUNI:** Flinke Finger und kalten Stahl brauchen Sie auf diesem Weg.

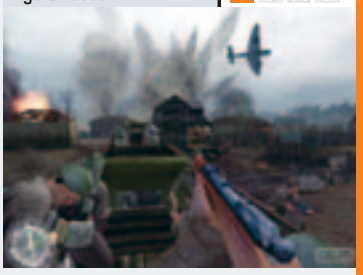
### TRAUMSCHIFF SURPRISE

Adventure

▲ **22. JULI:** Ein Point'n'Click-Adventure mit Bully-Herbig-Humor – Aktivier'n!

### CALL OF DUTY: UNITED OFFENSE

Ego-Shooter



▲ **WINTER:** Die intensivste Atmosphäre seit es virtuelle Kampfeinsätze gibt.

## PC

Auf den leistungsstarken und hochauflösenden PCs sind die Ego-Shooter und die vielen Strategie- und Rollenspiel-Varianten zu Hause.

| TITEL | GENRE | HERSTELLER | TENDENZ |
|---|---|---|---|
| **NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004** | | | |
| Alarm für Cobra 11 | Action-Rennspiel | THQ | ✪ |
| Airbus Professional | Flug-Simulation | THQ | ✪✪✪ |
| Alias | Action | Acclaim | ✪✪✪ |
| Asterix & Obelix XXL | Geschicklichkeit | Atari | ✪✪✪ |
| Codename: Panzers | Echtzeit-Strategie | CDV | ✪✪✪✪✪ |
| Doom 3 | Ego-Shooter | Activision | ✪✪✪✪✪ |
| Ground Control 2 | Echtzeit-Strategie | Vivendi | ✪✪✪✪ |
| Harry Potter und der Gefangene von Askaban | Action-Adventure | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| Joint Operations: Typhoon Rising | Action | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| Kreed | Ego-Shooter | Acclaim | ✪✪✪ |
| Mashed | Action-Rennspiel | NBG | ✪✪✪ |
| Obscure | Horror-Adventure | Atari | ✪✪✪✪ |
| Richard Burns Rally | Offroad-Rennspiel | Ubisoft | ✪✪✪ |
| Shrek 2 | Jump'n'Run | NBG | ✪✪✪✪ |
| Thief: Deadly Shadows | Action | Eidos | ✪✪✪✪ |
| Warlords Battlecry 3 | Strategie | Vidis | ✪✪✪ |
| World Championship Pool | Billard | Bigben | ✪✪✪ |
| World Championship Snooker 2004 | Billard | Codemasters | ✪✪✪ |
| **NEUERSCHEINUNGEN JULI 2004** | | | |
| Shellshock: NAM ´67 | Action | Eidos | ✪✪✪✪ |
| Soldiers: Heroes of World War II | Ego-Shooter | Codemasters | ✪✪✪ |
| Spider-Man 2: The Game | Action | Activision | ✪✪ |
| Traumschiff Surprise: Periode 1 | Adventure | Take 2 | ✪✪✪ |
| Uru: Path of the Shell (Add-on) | Adventure | Ubisoft | ✪✪✪✪ |
| Uru: The Complete Chronicles | Adventure | Ubisoft | ✪✪✪✪ |
| **NEUERSCHEINUNGEN AUGUST 2004** | | | |
| Adiboo & die Jagd auf die Energiepiraten | Jump'n'Run | Vivendi | ✪✪ |
| Catwoman | Action | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| **WEITER NEUERSCHEINUNGEN 2004** | | | |
| Battlefield 1942: The WW2 Anthology | Ego-Shooter | Electronic Arts | ✪✪✪✪✪ |
| Call of Duty: United Offense | Ego-Shooter | Activision | ✪✪✪✪✪ |
| Die Sims 2 | Simulation | Electronic Arts | ✪✪✪✪✪ |
| Driver 3 | Action-Rennspiel | Atari | ✪✪✪✪ |
| EverQuest II | Online-Rollenspiel | Ubisoft | ✪✪✪✪✪ |
| Ghost Recon 2 | Taktik-Shooter | Ubisoft | ✪✪✪✪ |
| Grand Theft Auto: San Andreas | Action | Rockstar | ✪✪✪✪✪ |
| Half-Life 2 | Ego-Shooter | Vivendi | ✪✪✪✪✪ |
| Medal of Honor: Pacific Assault | Ego-Shooter | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| Middle-Earth Online | Online-Rollenspiel | Vivendi | ✪✪✪✪ |
| Need for Speed: Underground 2 | Action-Rennspiel | Electronic Arts | ✪✪✪✪✪ |
| Pirates! | Action-Strategie | Atari | ✪✪✪✪ |
| Quake 4 | Ego-Shooter | Activision | ✪✪✪✪✪ |
| Rollercoaster Tycoonn | Strategie | Atari | ✪✪✪ |
| Splinter Cell 3 | Stealth-Action | Ubisoft | ✪✪✪✪✪ |
| Star Wars: Battlefront | Action | Activision | ✪✪✪✪✪ |
| The Bard's Tale | Action-Rollenspiel | Acclaim | ✪✪✪✪ |
| The Movies | Wirtschafts-Sim | Activision | ✪✪✪✪ |
| World of Warcraft | Online-Rollenspiel | Vivendi | ✪✪✪✪✪ |

# HIER FINDEN SIE DIE AKTUELLEN ERSCHEINUNGSTERMINE DER KOMMENDEN TOP-HITS ÜBERSICHTLICH NACH SYSTEMEN SORTIERT.

## PLAYSTATION2

Der unangefochtene Marktführer im Konsolenbereich ist Sony. Aus diesem Grund erscheinen für die PS2 auch die meisten Spiele.

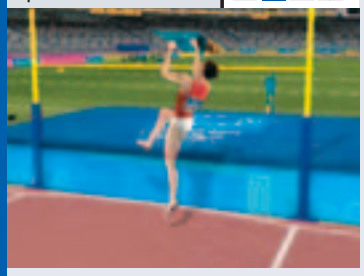
| TITEL | GENRE | HERSTELLER | TENDENZ |
|---|---|---|---|
| **NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004** | | | |
| Aquanox 2: Revelation | Action | JoWood | ✪✪✪ |
| Athens 2004 | Sport | Sony | ✪✪✪✪ |
| A-Train 6 | Wirtschafts-Sim | Midas | ✪✪ |
| Boxing Champions | Boxen | Midas | ✪✪ |
| Centre Court: Hard Hitter 2 | Tennis | Midas | ✪✪ |
| Champions of Norrath | Rollenspiel | Ubisoft | ✪✪✪✪✪ |
| Choplifter: Crisis Shield | Flug-Action | Xicat | ✪✪✪ |
| Driver 3 | Action-Rennspiel | Atari | ✪✪✪✪ |
| Forever Worlds | Adventure | Dreamcatcher | ✪✪ |
| Formel Eins 2004 | Formel1-Rennspiel | Sony | ✪✪✪✪ |
| Grand Tour Racing 400 | Action-Rennspiel | THQ | ✪✪✪ |
| .Hack Vol.2 | Action-Rollenspiel | Atari | ✪✪✪ |
| Harry Potter und der Gefangene von Askaban | Action-Adventure | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| IndyCar Series 2005 | Rennsimulation | Codemasters | ✪✪✪ |
| Malice: Kats Tale | Jump'n'Run | Koch Media | ✪✪ |
| Mashed | Action-Rennspiel | NBG | ✪✪✪ |
| MTV Music Generator 3 | Musikspiel | Codemasters | ✪✪✪✪ |
| Obscure | Horror-Adventure | Atari | ✪✪✪✪ |
| Onimusha Blade Warriors | Beat'em-Up | Capcom | ✪✪✪✪ |
| Powerdrome | Action-Rennspiel | Koch Media | ✪✪ |
| Red Dead Revolver | Action | Take 2 | ✪✪✪✪ |
| Risiko: Die Weltherrschaft | Denkspiel | Atari | ✪ |
| Rollercoaster World | Strategie | Midas | ✪✪✪ |
| Samarai Warriors | Action-Adventure | Electronic Arts | ✪✪✪ |
| Samurai Jack | Action | Atari | ✪✪✪ |
| Showdown: Legends of Wrestling 3 | Wrestling | Acclaim | ✪✪ |
| Shrek 2 | Jump'n'Run | NBG | ✪✪✪✪ |
| SingStar | Musikspiel | Sony | ✪✪✪✪ |
| Splinter Cell: Pandora Tomorrow | Stealth-Action | Ubisoft | ✪✪✪✪✪ |
| Syberia 2 | Adventure | Atari | ✪✪ |
| World Championship Pool | Billard | BigBen | ✪✪✪ |
| World Championship Snooker 2004 | Billard | Codemasters | ✪✪✪ |
| **NEUERSCHEINUNGEN JULI 2004** | | | |
| America's 10 Most Wanted | Ego-Shooter | Play It | ✪✪✪ |
| Combat Elite: WWII Paratroopers | Action-Rollenspiel | Acclaim | ✪✪✪ |
| Disgaea: Hour of Darkness | Rollenspiel | Electronic Arts | ✪✪✪ |
| Formel Eins 2003 (Platinum) | Formel1-Rennspiel | Sony | ✪✪✪ |
| Onimusha 3: Demon Siege | Action-Adventure | Capcom | ✪✪✪✪✪ |
| Richard Burns Rally | Offroad-Rennspiel | Ubisoft | ✪✪✪ |
| Robot Warlords | Strategie | Midas | ✪✪ |
| Shellshock: NAM '67 | Action | Eidos | ✪✪✪✪ |
| Spider-Man 2: The Game | Action | Activision | ✪✪✪✪✪ |
| Syphon Filter: The Omega Strain | Stealth-Action | Sony | ✪✪✪✪ |
| Tokyo Road Race | Action-Rennspiel | Midas | ✪✪ |
| **NEUERSCHEINUNGEN AUGUST 2004** | | | |
| Catwoman | Action | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| Headhunter: Redemption | Action-Adventure | Atari | ✪✪✪✪✪ |
| Runaway | Adventure | BigBen | ✪✪✪ |

# HIGHLIGHTS

## PLAYSTATION2

### ATHENS 2004

Sport



▲ **30. JUNI:** 25 Olympische Disziplinen müssen von Ihnen gemeistert werden!

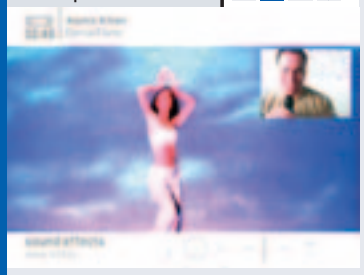
### CHAMPIONS OF NORRATH

Action-Rollenspiel

▲ **26. JUNI:** Champions kommt endlich nach vielen Verschiebungen!

### SINGSTAR

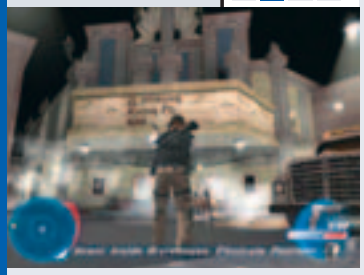
Musikspiel



▲ **9. JUNI:** Mit Mikrofon und EyeToy wird SingStar zum Party-Kracher.

### SYPHON FILTER

Stealth-Action



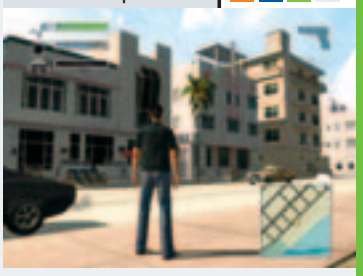
▲ **8. JULI:** Für das erste PS2-Syphon-Filter gibt's harte Konkurrenz.

# HIGHLIGHTS

## XBOX

### DRIVER 3

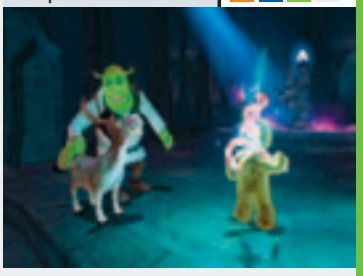
Action-Rennspiel



▲ **23. JUNI:** Kann Ataris Driver 3 dem Genre-Hit GTA das Wasser reichen?

### SHREK 2

Jump'n'Run



▲ **17. JUNI:** Rechtzeitig zum Kinostart kommt der witzige Held auch als Spiel.

### DEMON STONE

Action-Rollenspiel

▲ **AUGUST:** Diese mutigen Recken sind auf der Suche nach dem Dämonenstein.

### CONKER: LIVE AND RELOADED

Action

▲ **SOMMER:** Lachmuskelkrämpfe sind beim neuen Conker garantiert.

## XBOX

Microsofts Xbox lockt in diesem Jahr mit hochwertigen Exklusiv-Titeln. Aber auch Multiformat-Spiele machen hier eine gute Figur.

| TITEL | GENRE | HERSTELLER | TENDENZ |
|---|---|---|---|
| **NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004** | | | |
| Breakdown | Action | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| Driver 3 | Action-Rennspiel | Atari | ✪✪✪✪ |
| Harry Potter und der Gefangene von Askaban | Action-Adventure | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| IndyCar Series 2005 | Rennsimulation | Codemasters | ✪✪✪ |
| Malice: Kats Tale | Jump'n'Run | Vivendi | ✪✪ |
| Mashed | Action-Rennspiel | NBG | ✪✪✪ |
| MTV Music Generator 3 | Musikspiel | Codemasters | ✪✪✪✪ |
| Obscure | Horror-Adventure | Atari | ✪✪✪✪ |
| Powerdrome | Action-Rennspiel | Koch Media | ✪✪ |
| Red Dead Revolver | Shoot'em-Up | Take 2 | ✪✪✪✪ |
| Samurai Jack | Action | Atari | ✪✪✪ |
| Shadow Ops: Red Mercury | Action | Atari | ✪✪✪✪ |
| Showdown: Legends of Wrestling 3 | Wrestling | Acclaim | ✪✪ |
| Shrek 2 | Jump'n'Run | NBG | ✪✪✪✪ |
| Sudeki | Rollenspiel | Microsoft | ✪✪✪ |
| Thief: Deadly Shadows | Action | Eidos | ✪✪✪✪ |
| World Championship Pool | Billard | BigBen | ✪✪✪ |
| World Championship Snooker 2004 | Billard | Codemasters | ✪✪✪ |
| **NEUERSCHEINUNGEN JULI 2004** | | | |
| Combat Elite: WWII Paratroopers | Action-Rollenspiel | Acclaim | ✪✪✪ |
| Full Spektrum Warrior | Strategie | THQ | ✪✪✪✪✪ |
| Galleon | Action-Adventure | Ubisoft | ✪✪✪ |
| Richard Burns Rally | Offroad-Rennspiel | Ubisoft | ✪✪✪ |
| Shellshock: NAM ´67 | Action | Eidos | ✪✪✪✪ |
| Spider-Man 2: The Game | Action | Activision | ✪✪✪✪✪ |
| **NEUERSCHEINUNGEN AUGUST 2004** | | | |
| Catwoman | Action | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| Demon Stone | Action-Rollenspiel | Atari | ✪✪✪✪✪ |
| Headhunter: Redemption | Action-Adventure | Atari | ✪✪✪✪✪ |
| Rainbow Six 3: Black Arrow | Taktik-Shooter | Ubisoft | ✪✪✪✪ |
| Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay | Action | Vivendi | ✪✪✪✪✪ |
| **WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004** | | | |
| Brothers in Arms | Ego-Shooter | Ubisoft | ✪✪✪✪ |
| Colin McRae Rally 2005 | Offroad-Rennspiel | Codemasters | ✪✪✪✪✪ |
| Conflict: Vietnam | Taktik-Shooter | Ubisoft | ✪✪✪✪ |
| Conker: Live and Reloaded | Action | Microsoft | ✪✪✪✪ |
| Def Jam: Fight For NY | Beat'em-Up | Electronic Arts | ✪✪✪✪✪ |
| Fable | Rollenspiel | Microsoft | ✪✪✪✪✪ |
| Far Cry Instincts | Ego-Shooter | Ubisoft | ✪✪✪✪✪ |
| Halo 2 | Ego-Shooter | Microsoft | ✪✪✪✪✪ |
| Mortal Kombat: Deception | Beat'em-Up | Midway | ✪✪✪✪✪ |
| Operation Flashpoint: Cold War Crisis | Action | Codemasters | ✪✪✪✪ |
| Outrun 2 | Action-Rennspiel | Atari | ✪✪✪ |
| Playboy The Mansion | Wirtschafts-Sim | Ubisoft | ✪✪✪✪ |
| Prince of Persia 2 | Action-Adventure | Ubisoft | ✪✪✪✪✪ |
| Rocky Legends | Boxen | Ubisoft | ✪✪✪✪ |
| Silent Hill 4: The Room | Horror-Adventure | Konami | ✪✪✪✪✪ |
| StarCraft Ghost | Action | Vivendi | ✪✪✪✪ |

# HIGHLIGHTS

## GAMECUBE

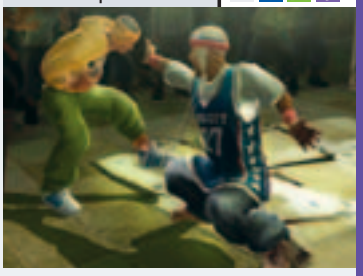
### HARRY POTTER

Action-Adventure

▲ **3. JUNI:** Der Gefangene von Askaban ist in Teil 3 hinter Harry her.

### DEF JAM: FIGHT FOR NY

Beat'em-Up



▲ **SEPTEMBER:** Die Rap-Stars des Def-Jam-Plattenlabels sind harte Typen.

### RESIDENT EVIL 4

Horror-Adventure

▲ **WINTER:** Teil 4 auf dem GameCube ist grafisch der absolute Kracher.

### STARCRAFT GHOST

Action

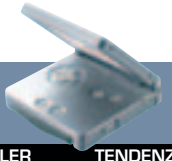
▲ **SEPTEMBER:** Sexy und tödlich – Nova nimmt es mit fiesen Aliens auf.

## GAMECUBE

Der kleine Powerwürfel von Nintendo hat etliche gute Spiele in der Pipeline. Außerdem lässt er sich prima mit dem Game Boy Advance verbinden.

| TITEL | GENRE | HERSTELLER | TENDENZ |
|---|---|---|---|
| **NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004** | | | |
| Asterix & Obelix XXL | Geschicklichkeit | Atari | ✪✪✪ |
| Barbarian | Action | Avalon | ✪✪✪ |
| Harry Potter und der Gefangene von Askaban | Action-Adventure | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| Mario Golf: Toadstool Tour | Golf | Nintendo | ✪✪✪✪ |
| Phantasy Star Online III: C.A.R.D Revolution | Denkspiel | Atari | ✪✪✪✪ |
| Rainbow Six 3 | Taktik-Shooter | Ubisoft | ✪✪✪✪ |
| Samurai Jack | Action | Atari | ✪✪✪ |
| World Championship Pool | Billard | BigBen | ✪✪✪ |
| **NEUERSCHEINUNGEN JULI 2004** | | | |
| Conan | Action | NBG | ✪✪✪ |
| Spider-Man 2: The Game | Action | Activision | ✪✪✪✪✪ |
| Splinter Cell: Pandora Tomorrow | Stealth-Action | Ubisoft | ✪✪✪✪✪ |
| **WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004** | | | |
| Def Jam: Fight For NY | Beat'em-Up | Electronic Arts | ✪✪✪✪✪ |
| FIFA 2005 | Fußball | Electronic Arts | ✪✪✪✪✪ |
| Killer 7 | Action-Adventure | Capcom | ✪✪✪✪ |
| Kookabonga | Geschicklichkeit | Vivendi | ✪✪✪ |
| Pikmin 2 | Strategie | Nintendo | ✪✪✪✪✪ |
| Prince of Persia 2 | Action-Adventure | Ubisoft | ✪✪✪✪✪ |
| Resident Evil 4 | Horror-Adventure | Capcom | ✪✪✪✪✪ |
| Ribbit King | Golf | Bandai | ✪✪✪ |
| Second Sight | Action | Codemasters | ✪✪✪✪ |
| StarCraft Ghost | Action | Vivendi | ✪✪✪✪ |
| Virtua Fighter Quest | Action-Adventure | Sega | ✪✪✪✪ |
| WWE: Day of Reckoning | Wrestling | THQ | ✪✪✪✪ |

## GAME BOY ADVANCE



Auf dem Nintendo Handheld werden gerne Klassiker alter Videospiel-Tage umgesetzt. Aber auch aktuelle Titel gibt es reichlich.

| TITEL | GENRE | HERSTELLER | TENDENZ |
|---|---|---|---|
| **NEUERSCHEINUNGEN JUNI 2004** | | | |
| Asterix & Obelix XXL | Geschicklichkeit | Atari | ✪✪✪ |
| Crash Bandicoot: Fusion | Jump'n'Run | Vivendi | ✪✪✪✪ |
| Donkey Kong Country 2 | Jump'n'Run | Nintendo | ✪✪✪✪ |
| Harry Potter und der Gefangene von Askaban | Action-Adventure | Electronic Arts | ✪✪✪✪ |
| Shrek 2 | Jump'n'Run | NBG | ✪✪✪✪ |
| Sonic Advance 3 | Geschicklichkeit | THQ | ✪✪✪✪ |
| Spyro The Dragon: Fusion | Jump'n'Run | Vivendi | ✪✪✪✪ |
| Van Helsing | Action | Vivendi | ✪✪✪✪ |
| **NEUERSCHEINUNGEN JULI 2004** | | | |
| Bomberman NES Classic | Geschicklichkeit | Nintendo | ✪✪✪✪✪ |
| Fire Emblem | Strategie | Nintendo | ✪✪✪✪ |
| Kirby and the Amazing Mirror | Jump'n'Run | Nintendo | ✪✪✪✪ |
| The Legend of Zelda NES Classic | Action-Adventure | Nintendo | ✪✪✪✪✪ |
| **WEITERE NEUERSCHEINUNGEN 2004** | | | |
| Dragon Ball Z: Supersonic Warriors | Beat'em-Up | Atari | ✪✪✪✪ |
| Megaman Zero 3 | Action-Adventure | Capcom | ✪✪✪✪ |
| Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction | Strategie | Konami | ✪✪✪ |

# DAS VGA-GEWINNSPIEL

**Beantworten Sie einfach unsere Frage und gewinnen Sie jede Menge attraktiver Preise von THQ, Vivendi und Codemasters!**

## THQ

Die genialsten Spiele aus dem Hause THQ können Sie diesen Monat abstauben. Darunter die heiß begehrte Special-Edition von "Yager" und ein vom "Yager"-Team signiertes Poster. Zudem dürfen sich Xbox-Besitzer über den außergewöhnlichen Action-Titel "Alter Echo" und den dazugehörigen Soundtrack freuen. Für unterwegs gibt es dann noch drei Mal das witzige "Sonic Pinball Party" für den Game Boy Advance.

GESAMTWERT 550 €

## VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Fünf richtig dicke Fan-Pakete schnürt Vivendi Universal Games rund um den eiskalten Vampirjäger Van Helsing. Enthalten sind jeweils das PlayStation2-Spiel "Van Helsing", die Romanvorlage und ein Soundtrack zum gleichnamigen Kinofilm. Als kleiner Trostpreis winkt noch fünf Mal das spannende Mystery-Spiel "Akte X" für die PlayStation2.

GESAMTWERT 750 €

**Beantworten Sie folgende Preisfrage:**

### Wie viele Euro sind die Preise auf dieser Seite zusammen wert?

**Teilnahme per Postkarte:**

Schreiben Sie den Lösungsbetrag auf eine frankierte Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

**CyPress GmbH**
**VGA-Gewinnspiel Juli**
**Max-Planck-Strasse 13**

**97204 Höchberg**

**Einsendeschluss: 21. Juli 2004.** Mitarbeiter von Codemasters, Vivendi Universal Games, THQ und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## CODEMASTERS

Ein ganz besonderes Schmankerl verlosen wir in Zusammenarbeit mit Codemasters. Wenn Sie gewinnen, bekommen Sie nicht nur das Xbox-Spiel "BDFL Manager 2004", sondern auch eine dazu passende Xbox mit einem Original-Autogramm von Paul Breitner. Der materielle Gesamtwert beträgt etwa 300 Euro – für richtige Fußballfans ist dieser Preis aber unbezahlbar.

GESAMTWERT 300 €

# TESTKOMPETENZ VGA

Die Testexperten von "Videogames Aktuell" verfügen über langjährige Erfahrung im Beurteilen von Video- und PC-Spielen. Bevor sie zu ihrem Urteil kommen, werden die Spiele ausführlich gespielt und anhand verschiedener Kriterien bewertet. Das Resultat dieses Testvorgangs finden Sie übersichtlich aufbereitet im Kasten "Testergebnis", der am Ende jedes Spieletests zu finden ist.

▲ **TESTLABOR:** Hier leben Kabel, Konsolen und Kompetenz friedlich zusammen. PS2, Xbox, GameCube, GBA und PC an einem Tisch vereint.

**VGA TOP-HIT:** Nur besonders gute Spiele erhalten unsere begehrte Auszeichnung zum "Top-Hit".

Der "Top-Hit" ist ein Garant für exzellenten Spielspaß und Unterhaltung. Um dieses Prädikat zu erhalten, müssen die Spiele inhaltlich, technisch und spielerisch höchsten Ansprüchen genügen. Spiele mit dieser Auszeichnung können Sie praktisch ungesehen kaufen.

**HALBER PREIS:** Fast alle Anbieter legen Spiele nach einiger Zeit günstiger auf. Egal ob als Platinum, Classic oder unter einer anderen Bezeichnung – hier finden Sie Top-Spielspaß zum kleinen Preis.

**ADD-ON:** Auch Add-ons versprechen Spielspaß zum kleinen Preis. Allerdings benötigen Sie meist das ursprüngliche Spiel, auf dem das Add-on basiert. Nur in seltenen Fällen können Sie die Erweiterung ohne Original spielen.

**FINGER WEG:** Der Name ist Programm! Mit diesem Zeichen wollen wir Sie vor Spielspaßbremsen warnen, die sich hinter klangvollen Namen verbergen. Seien Sie also vorsichtig, selbst wenn Sie das Thema eigentlich interessiert!

# DAS TESTERGEBNIS

**TERMINE UND PREISE:** Hier sehen Sie, ob und wann das getestete Spiel für die einzelnen Systeme erscheint. Ebenfalls auf den ersten Blick ersichtlich: Der ungefähre Verkaufspreis pro System.

**ZU BEACHTEN:** Sollte es bei einem Spiel von Plattform zu Plattform gravierende Unterschiede geben, machen wir Sie an dieser Stelle auf diesen Umstand aufmerksam.

**PC: HARDWARE-ANFORDERUNG:** Bei PC-Titeln geben wir an, welchen Rechner Sie für vollen Spielspaß mindestens haben sollten.

| Einsteiger | Standard | High-End |
|---|---|---|
| Proz. 800 MHz | Proz. 1,4 GHz | Proz. 3,0 GHz |
| RAM 128 MB | RAM 256 MB | RAM 512 MB |
| TNT2/Geforce 1 | Geforce 2/4MX | Ati Radeon 9800 |

**AUSSTATTUNG:** Welche Hardware unterstützt das Spiel? In welcher Sprache sind Bildschirmtexte und Sprachausgabe? Mit welcher Spieldauer kann man ungefähr rechnen? Und wann und wie oft im Spiel kann man abspeichern?

**PRO UND CONTRA:** Nichts ist perfekt. Auch nicht die von uns getesteten Spiele. An dieser Stelle nennen wir nochmals ihre wichtigsten Vor- und Nachteile. Und decken schonungslos auf, was gut und was voll daneben ist.

**TECHNIK:** Weisen Bild oder Ton Besonderheiten auf, beschreiben wir diese hier. Hier finden Sie Hinweise auf 50/60Hz-Umschaltung, auf besonders beeindruckenden Sound oder auf ein flimmerfreies Erscheinungsbild.

**FAZIT UND NOTE:** Das Spiel in der Kurzzusammenfassung, sowie die finale Bewertung im Schulnotensystem und die Einzelnoten für Grafik und Sound.

## TESTERGEBNIS

### NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | erhältlich | erhältlich | erhältlich | erhältlich |
| Preis | 60 Euro | 60 Euro | 60 Euro | 60 Euro |

**Zu beachten:** Bis Redaktionsschluss lag uns nur die PS2-Version vor, größere Unterschiede der Versionen erwarten wir nicht.

| | |
|---|---|
| Genre | Rennspiel |
| Hersteller | Electronic Arts |
| PC-Anforderung | Einsteiger (S. 43) |
| Anzahl der Spieler | 1-2 |
| Onlinefähig | ☑ (nur PS2 + PC) |
| Langzeitmotivation | Hoch |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| www.needforspeed.de | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☑ Lightgun ☐ |
| Headset | ☑ | Tastatur | ☑ Maus ☐ |
| Multitap | ☐ | Speichern | nach Rennen |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | deutsch |
| USK | frei | Spieldauer | 30-40 Std. |

**Pro & Contra:**
▲ Fast zu schön um wahr zu sein
▲ Tunen und Stylen bis der Arzt kommt
▲ Viele Abkürzungen und geheime Stellen
▼ Etwas wenig Autos und Strecken

**Bild:** Flimmerfreies Bild, flüssige Grafik, kein 16:9-Modus. — GRAFIK 1

**Ton:** Top-Soundtrack, eintönige Motorensounds, Pro Logic II, THX-zertifiziert. — SOUND 1–

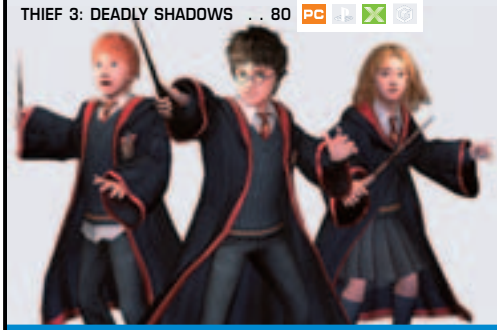
**WERTUNG 1**

Grandioser Action-Racer mit umfangreichem Tuning-Part und spannenden Stadtstrecken. Verboten schnell und illegal schön!

# INHALT

## SPIELE IM TEST


| SPIELETITEL | SEITE | SYSTEM |
|---|---|---|
| CODENAME PANZERS: PHASE ONE | 72 | PC |
| DIRT TRACK DEVILS | 93 | PS2 |
| DRIVER 3 | 82 | PC PS2 Xbox |
| FULL SPECTRUM WARRIOR | 88 | PC Xbox |
| GROUND CONTROL 2 | 93 | PC |
| HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN | 78 | PC PS2 Xbox GC |
| MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR | 94 | GC |
| OBSCURE | 92 | PC PS2 Xbox |
| ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE | 86 | PS2 |
| SHELLSHOCK: NAM '67 | 90 | PC PS2 Xbox |
| SHREK 2 | 76 | PC PS2 Xbox GC |
| SINGSTAR | 74 | PS2 |
| SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2 | 94 | PS2 |
| SÖLDNER: SECRET WARS | 84 | PC |
| THIEF 3: DEADLY SHADOWS | 80 | PC Xbox |

## ALTERSFREIGABE

**Hier sehen Sie, für welches Alter das getestete Spiel von der USK (www.usk.de) freigegeben ist. Folgende Alterseinstufungen sieht das Gesetz vor:**

**Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG.**
Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.

**Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG.**
Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.

**Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG.**
Aggressiv konkurrenzfördernde oder kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.

**Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG.**
Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.

**Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG.**
Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass § 14 JuSchG Abs. 4 und § 15 JuSchG Abs. 2 und 3 ("Jugendgefährdung") nicht erfüllt sind.

# CODENAME: PANZERS

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

**Spannungs-Verdienstorden, Grafik-Medaille am blauen Band und die Taktik-Ehrennadel in Gold: Dieser Taktikknaller setzt neue Maßstäbe.**

PC

▲ **PANZER-SHOPPING:** Der Kauf von Truppen macht Spaß und bringt eine zusätzliche taktische Komponente ins Spiel.

▲ **ORIENTIERUNGSLOS:** Anstatt die Straße zu benutzen, mäht ihr Panzertrupp lieber die Bäume um – Wegfindung mangelhaft.

▲ **STELLUNG HALTEN:** Wir schützen Kameraden, die Minenfelder anlegen, vor den ständig anrückenden Deutschen. Angeforderte Bombenangriffe erleichtern uns die Aufgabe, die es noch gut fünf Minuten lang zu erfüllen gilt.

▲ **BOMBASTISCH:** Die Grafik ist für ein Strategiespiel überragend detailreich.

▲ **SELBSTSTÄNDIG:** Nicht immer können Sie alle eigenen Truppen steuern. Hier führen die Einheiten ohne Ihr Zutun den Kampf.

Dicke Stahlrohre statt Plüschohren und Ringelschwänzchen: Schon mit dem humorigen "S.W.I.N.E.", in dem sich Hasen- und Schweine-Armeen gegenüberstanden, hatten CDV und Entwickler Stormfront einen exzellenten Strategietitel in petto – der allerdings floppte. Jetzt werden bei "Codename: Panzers" auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkrieges alle Taktik-Register gezogen.

**STORY:** Sie starten als deutscher Offizier von Göbel, der sich bis Stalingrad durchschlägt. Nach zwölf Aufträgen wechseln Sie auf die Seite der Russen, um in Person von Aleksander Vladimiriov die Deutschen neun Einsätze lang nach Berlin zurückzudrängen. In weiteren neun Missionen erleben Sie schließlich aus der Sicht des U.S.-Soldaten Wilson das letzte Kriegsjahr. Sie nehmen am D-Day teil und treiben die Wehrmacht langsam in die endgültige Niederlage.

Tagebuchaufzeichnungen führen die Story fort. In Zwischensequenzen treffen die Hauptfiguren gelegentlich direkt aufeinander, was eine in sich abgeschlossene Gesamtgeschichte ergibt.

**SPIEL:** Stark actiongeladene Echtzeitstrategie ohne Basenbau, so lässt sich "Codename: Panzers" kurz umreißen. Die von Anfang an packende, ungeheure Spannung und Atmosphäre gehen vorwiegend aufs Konto der tollen Missionen. Ohne Aufwärmphase (dafür gibt es ein gutes Tutorial und ein "Trainingscamp") geht es in die Vollen. Anstatt langweiliger Standardaufträge erwarten Sie ständig neue Herausforderungen, auch während einer Mission kommen immer welche hinzu. Der D-Day-Level etwa verläuft die meiste Zeit über ruhig und relativ einfach, bis auf einmal die Hölle losbricht und Sie die Invasionstruppen der Alliierten zum Sieg führen müssen.

Beim umfangreichen Truppen- und Waffenarsenal hat man sich recht eng an der historischen Vorlage orientiert. Besserer Spielbarkeit zuliebe vertragen manche Einheiten allerdings unrealistisch viele Treffer. Das ist gewollt – schließlich behalten Sie überlebende Untergebene über die ganze Kampagne hinweg. Mit jedem Kampf kommen Erfahrungspunkte aufs Konto, die zu "Beförderungen" führen und den verursachten Schaden erhöhen. Verlorene Einheiten ersetzt Ihnen das Spiel je nach Schwierigkeitsgrad gar nicht, nur durch Frischlinge oder durch Veteranen.

Die Kämpfe selbst sind eine gelungene Mischung aus grafisch opulenter Action und taktischem Fingerspitzengefühl, bei der auch Details wie die Ausrichtung der Stahlkolosse und ihre unterschiedlich starke Panzerung eine Rolle spielen.

▲ **D-DAY:** Selten befehligen Sie so viele Truppen wie bei der Landung.

▲ **KONVOI:** In dieser Mission müssen Sie russische Tanklaster vor Angriffen schützen.

▲ **HÄUSERKAMPF:** Betritt die Infanterie ein Gebäude, wird das Dach ausgeblendet.

▲ **DRAUFGÄNGER:** Mit einem einzelnen mittelschweren "Firefly"-Panzer versuchen wir, die Brücke von den Deutschen zu säubern und so den Weg für die nachfolgenden Truppen gefahrlos passierbar zu machen.

▲ **VOLLES ROHR:** Unser "Panzerkampfwagen II" beschießt ein Haus, in dem sich feindliche Schützen verbarrikadiert haben.

▲ **WIEDERSEHEN:** Die Alliierten verwunden den Deutschen von Göbel, den Sie in der Auftaktkampagne selbst gespielt haben.

Wird's zu hektisch, lässt sich "Panzers" in eine Art Runden-Modus zwingen: Mit der Leertaste frieren die Kampfhandlungen ein, Sie dürfen Ihren Truppen dabei aber trotzdem Befehle erteilen.

Warum bei allen Stärken doch nur die Note 1-? Die Wegfindung der eigenen Truppen und mitunter auch die Gegner-KI machen die absolute Bestnote zunichte. Einheiten reagieren oft nicht auf unmittelbar neben ihnen stehende Feinde, selbst Beschuss hat nicht immer eine (sinnvolle) Reaktion zur Folge.

Ihre Einheiten marschieren zudem immer schnurstracks geradeaus zum befohlenen Punkt. Hindernisse sind den Fahrzeugen dabei ebenso egal wie eine nur drei Meter entfernte Straße – ungerührt walzen die Panzer ein Wäldchen um. Da es sowieso nur selten Stellungsvorteile oder sinnvoll nutzbare Verstecke für eine Partei gibt, ist das ganze 3D-Gelände bis auf die Häuser großteils reine Staffage.

Aber was für eine! Die Grafik von "Codename: Panzers" lässt mit ihrer überragenden Detailfülle und den meist gestochen scharfen Texturen so manchen Edel-Shooter blass aussehen. Alle Einheiten und Fahrzeuge sind zudem wunderschön animiert, sodass man so oft wie bei keinem anderen RTS-Spiel einfach nicht umhin kann, in die spielerisch eigentlich ungünstige Nahansicht zu zoomen. Denn diese Scharmützel will man in voller Pracht genießen.

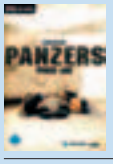
Zur Kampagne gesellt sich der Skirmish-Mode, in dem Sie einzelne Schlachten gegen die Computer-KI auf den Multiplayer-Karten bestreiten. Der Mehrspieler-Modus gehört zu den besseren des Genres. Unter seinen vier Spielarten findet sich der Kooperativ-Modus, bei dem Sie zusammen mit einem Freund 23 Missionen der Singleplayer-Kampagnen spielen dürfen.

**FAZIT: Was für spannende Missionen! Was für eine fantastische Grafik! Stormfront brennt hier ein taktisches Feuerwerk ab, das die Konkurrenz verschämt in die Schützengraben treibt. Ständig kracht's irgendwo, permanent wird man als Feldherr neu gefordert. Richtig hektisch wird's aber selten, dank gemäßigter Truppenstärke und vielen spielerischen Feinheiten braucht der Hobby-Feldherr einiges an taktischem Gespür. So weit, so perfekt – wären da nicht die mitunter erheblichen KI- und Wegfindungs-Probleme: Wenn etwa Panzer wie blinde Nilpferde übers Feld rumpeln, versetzt das der ansonsten grandiosen Atmosphäre mitunter einen gehörigen Dämpfer.** **MG**

## TESTERGEBNIS

### CODENAME PANZERS

| | |
|---|---|
| System | PC ✓ PC, PS2, Xbox, GC |
| Erscheint | erhältlich |
| Preis | 45 Euro |
| Zu beachten | Für die USK16-Freigabe mussten einige Namen und Symbole geändert bzw. entfernt werden. |



| | |
|---|---|
| Genre | Strategie |
| Hersteller | CDV |
| PC-Anforderung | High-End (S. 71) |
| Anzahl der Spieler | 1-8 |
| Onlinefähig | ☑ |
| Langzeitmotivation | sehr hoch |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| | www.panzers.de |

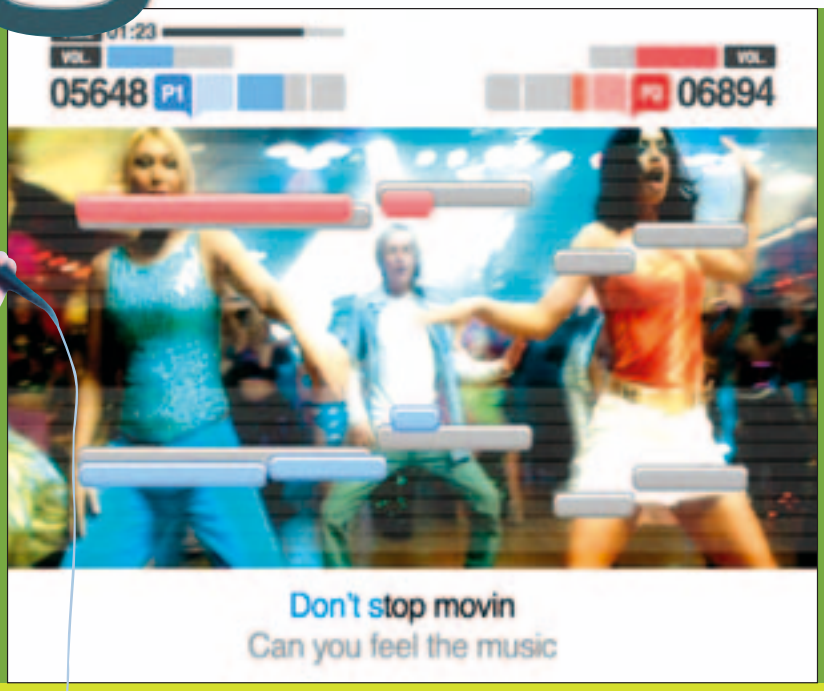
VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☐ | Lenkrad | ☐ |
| Lightgun | ☐ | Headset | ☐ |
| Tastatur | ☑ | Maus | ☑ |
| Multitap | ☐ | Speichern | jederzeit |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | deutsch |
| USK | 16 | Spieldauer | ca. 50 Std. |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra | ▲ Superspannende, fordernde Missionen<br>▲ Hochklassige, liebevoll animierte Grafik<br>▲ Interessantes Truppenmanagement<br>▼ KI- und Wegfindungs-Schwächen |
| Bild | Exzellente, aber auch recht hardwarehungrige Grafik. — **1 GRAFIK** |
| Ton | Professionell synchronisiert, auf Dauer aber zu wenige Sprachsamples. — **2+ SOUND** |
| 16 freigegeben ab 16 Jahren gemäß §14 JuSchG USK | Actionlastige Echtzeittaktik der Spitzenklasse. Wären KI und Wegfindung besser, "Panzers" hätte das Zeug zur absoluten Genrereferenz. — **WERTUNG 1-** |

# singstar™

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT




▲ **VOM LINIEN UND KURVEN:** Beim Duell trällern zwei Singstars um die Wette. Nur wer die grauen Balken in Tonlage und Timing exakt trifft, erhält die volle Punktzahl. Im Hintergrund läuft das passende Musikvideo ab – hier "Don't Stop Movin" von S-Club.

## SINGSTAR-SONGLISTE

| | |
|---|---|
| FALCO | Rock Me Amadeus |
| PETER SCHILLING | Major Tom |
| PATRICK NUO | 5 Days |
| BRO'SIS | Do You |
| NO ANGELS | Someday |
| LIGHTNING SEEDS | Three Lions – Football's Coming Home |
| DIE FANTASTISCHEN VIER | Sie Ist Weg |
| LAITH AL-DEEN | Bilder Von Dir |
| DIE TOTEN HOSEN | Steh Auf, Wenn Du Am Boden Bist |
| A-HA | Take On Me |
| PINK | Get the Party Started |
| JAMELIA | Superstar |
| MOTORHEAD | Ace of Spades |
| GEORGE MICHAEL | Careless Whisper |
| AVRIL LAVIGNE | Complicated |
| PETULA CLARK | Downtown |
| SOPHIE ELLIS BEXTOR | Murder On the Dancefloor |
| CARL DOUGLAS | Kung Fu Fighting |
| RICK ASTLEY | Never Gonna Give You Up |
| WESTLIFE | World of Our Own |
| RICKY MARTIN | Livin La Vida Loca |
| MADONNA | Like A Virgin |
| ROY ORBISON | Oh Pretty Woman |
| S-CLUB | Don't Stop Movin |
| SUGABABES | Round Round |
| ELVIS PRESLEY | Suspicious Minds |
| VILLAGE PEOPLE | Y.M.C.A. |
| DIDO | Thank You |
| ATOMIC KITTEN | Eternal Flame |
| JAMIROQUAI | Deeper Underground |

## Sony liefert das Komplettpaket für die ultimative Karaoke-Party – Spitzenstimmung inklusive.

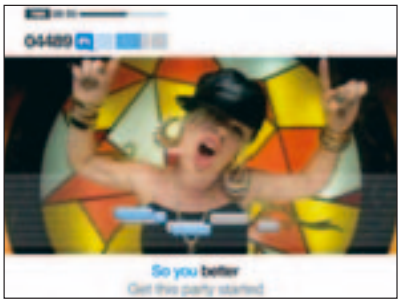
Der Countdown zur dritten Casting-Show-Welle von "DSDS" und "Star Search" läuft bereits. So wird es endlich Zeit für ein professionelles Karaoke-Spiel, schließlich wollen potenzielle Casting-Kandidaten im heimischen Wohnzimmer schon mal für ihre Sangeskarriere üben.

Sony präsentiert mit "Singstar" das passende Package, bestehend aus zwei Mikrofonen und einem coolen Spiel. Anders als bei bisherigen Nachsing-Titeln können Sie anhand eingeblendeter Tonlinien unmittelbar ablesen, wie genau Sie die vorgegebenen Töne treffen.

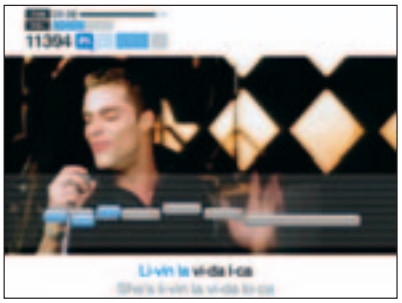
**UMFANG:** 30 Originalsongs (siehe Kasten) von Stars wie George Michael, A-ha oder Dido bringen Sie in Stimmung. Zu fast allen Titeln sehen Sie die Videos, die dazu auch auf Viva oder MTV laufen. Lediglich bei älteren Hits wie "Suspicious Minds" von Elvis Presley werden Standbilder eingeblendet. Übrigens hat man die deutsche Version von "Singstar" durch exklusive Titel an den hiesigen Markt angepasst: Peter Schilling ist mit "Major Tom" völlig losgelöst, Falco lässt seinen Amadeus rocken und die schwäbischen Sprechsänger Die Fantastischen Vier trauern der Verflossenen nach, denn "Sie ist weg".

Für einen schnellen Einstieg wählen Sie ein Solo oder ein Duett, schnappen sich das Mikro und legen los – Stimmbänder ölen aber nicht vergessen. Der Party-Modus bietet lautstarken Mehrspieler-Spaß, während Sie bei Star Maker das Publikum in ausgewählten Clubs ganz alleine begeistern müssen. Je besser Sie singen, desto mehr Locations werden freigeschaltet und Sie erklimmen Stufe für Stufe der begehrten Karriereleiter. Zu guter Letzt dürfen Sie im relaxten Freestyle-Modus ganz ohne den Druck von Punktzahl oder Publikum Ihre Starträume ausleben.

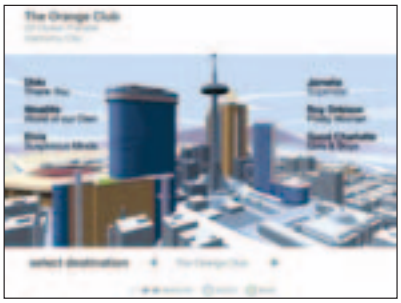
**SPIEL:** Natürlich macht "Singstar" zusammen mit Freunden am meisten Spaß – der Party-Modus trägt seinen Namen nicht umsonst. In zwei Teams mit jeweils bis zu vier Mitspielern dürfen Sie sich vor der Konsole zum privaten Gesangswettbewerb versammeln. Während der sieben abwechslungsreichen Runden bekommt das Siegerteam zwei Punkte, beim Unentschieden werden die Zähler brüderlich geteilt.



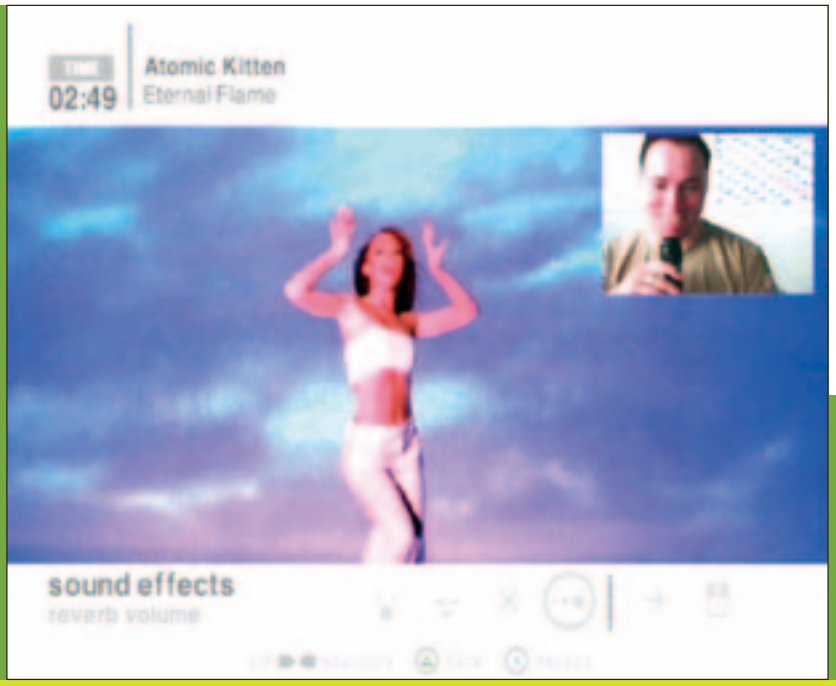

▲ **THINK PINK:** Die amerikanische Punkbraut Pink lässt die Singstar-Party starten.



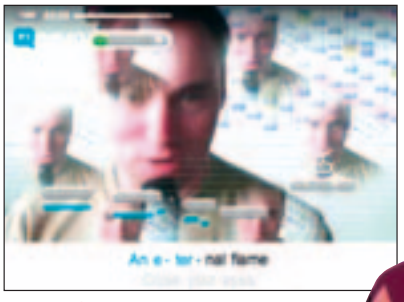

▲ **LIVIN LA VIDA LOCA:** Bei Ricky Martin muss man einfach die Hüften schwingen.



▲ **STAR-MAKER:** Die Clubs des Einzelspieler-Modus müssen Sie erst freischalten.




▲ **REPLAY-FEATURES:** Die Wiederholung lässt sich nicht nur abspeichern, sondern auch durch Effekte wie eine Piepsstimme verändern. Ist die EyeToy-Kamera aktiviert, sehen Sie im Eck kurze Video-Schnappschüsse.



▲ **EYETOY:** Die EyeToy-Unterstützung lässt Ihr Konterfei direkt auf dem Fernsehbildschirm erscheinen.

▲ **BUNDLE:** Das Spiel mit zwei Mikros, schwarzer PS2 und Controller gibt's für 199 Euro.

In der ersten Runde treten Sie gleich mal zum Zweikampf an. Für jeden Akteur wird auf dem Bildschirm ein Balken eingeblendet, der Tonlage und -länge anzeigt. Die aktuelle und auch die kommende Textzeile werden rechtzeitig unten eingeblendet. Wer nun die geforderten Töne am besten trifft, erhält die höchste Punktzahl. Schade: Variable Tonlagen bietet "Singstar" nicht, so dass sich manch einer bei den hohen Tönen von "Like a Virgin" von Madonna vor ernste Probleme gestellt sehen wird.

In der zweiten Runde singt ein Mitglied jedes Teams ein Solo, natürlich unterstützt durch spontane Beifallsbekundungen der restlichen Kollegen. Runde drei fordert zwei Kameraden einer Mann- oder Frauschaft nacheinander zum Duett. Damit eine falsche Note elegant übertönt werden kann, lässt sich ein Hall-Effekt unterschiedlich stark zuschalten. In der folgenden Disziplin gilt es, das KI-Publikum durch eine überzeugende Gesangseinlage zu begeistern. Das eingeblendete Zuschauer-Barometer gibt jederzeit Aufschluss über dessen Stimmungslage.

Der nächste Durchgang erfordert taktisches Geschick: Team eins entscheidet, ob es die Herausforderung annimmt, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Trauen Sie sich nicht, lassen Sie einfach dem Gegner den Vortritt und hoffen schadenfroh auf möglichst viele schiefe Töne. Doch wer zuletzt lacht ... Ihr Kontrahent darf danach auch Ihnen seine Aufgabe überlassen.

Nach einem weiteren Zweikampf steht die letzte und zugleich spaßigste Runde an: Beide Gruppen versammeln sich gleichzeitig vor dem Bildschirm. Ähnlich wie bei einem Staffellauf wird das Mikrofon von einem zum nächsten weitergereicht. Ein Balken zeigt dabei an, wann der nächste Kandidat dran ist. Nicht selten entglitscht dabei das Mikro hektischen Schwitzhänden.

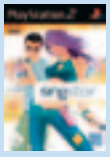
Der Star-Maker-Modus wirkt hingegen wenig inspiriert: Mailbox checken, beim Auftritt einen neuen Club "freisingen" und Mailbox checken.

**FAZIT: "Singstar" ist viel mehr als nur ein erstklassiger Karaoke-Spaß. Da Sie stets Ihre Leistungen überprüfen können, ist das Game auch für Nachwuchs-Maxe interessant – das nächste Casting kommt bestimmt. Den spaßigen Mehrspieler-Modus ergänzen die gelungene EyeToy-Unterstützung sowie die lustigen Wiederholungs-Features. Aber: Solo-Sänger finden am öden Karriere-Modus nur kurze Zeit Gefallen. Auf Partys sollte "Singstar" jedoch künftig neben Bier und Knabbereien zur Grundausstattung gehören. AZ**

## TESTERGEBNIS

### SINGSTAR

| | |
|---|---|
| System | PS2 |
| Erscheint | erhältlich |
| Preis | 60 Euro |
| Zu beachten | Zwei hochwertige Mikrofone mit USB-Anschluss sind im Lieferumfang enthalten. |



| | |
|---|---|
| Genre | Musikspiel |
| Hersteller | Sony |
| PC-Anforderung | – |
| Anzahl der Spieler | 1-2 |
| Onlinefähig | ☐ |
| Langzeitmotivation | hoch |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| | www.singstargame.com |

Video Games Aktuell Top-Hit

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration ☐ | Lenkrad ☐ | Lightgun ☐ | |
| Headset ☐ | Tastatur ☐ | Maus ☐ | |
| Multitap ☐ | Speichern automatisch | | |
| Texte deutsch | Sprachausgabe d./engl. | | |
| USK frei | Spieldauer unbegrenzt | | |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Stimmungsvoller Party-Modus |
| ▲ | Speicherbare Wiederholungen |
| ▼ | Tonlagen lassen sich nicht variieren |
| ▼ | Keine Hintergrundinfos zu den Stars |
| Bild | Originale Musikvideos, EyeToy-Unterstützung mit grafischen Effekten. |
| Ton | Eigene Stimme kann mit Hall unterlegt und im Replay verzerrt werden. |

| | | |
|---|---|---|
| | "Singstar" ist das Party-Spiel. Trällern Sie Welthits um die Wette und werden Sie durch EyeToy zum absoluten Star auf der Wohnzimmer-Bühne! | GRAFIK 2– SOUND 1 WERTUNG 1– |

# SHREK 2

**An der Konsolen- und an der PC-Version des neuen Oger-Abenteuers haben unterschiedliche Teams gearbeitet – eines mit Erfolg...**

▲ **PS2:** Dieses Monster treffen Sie im Verlauf des Spiels mehrmals. Nehmen Sie es mit seinen eigenen Bomben unter Beschuss.

▲ **PS2:** Die Umgebungsgrafik kann sich wirklich sehen lassen – knallbunt, flüssig und mit vielen netten Details versehen.

▲ **PS2:** Der Esel kann gewaltige Sprünge ausführen. Hier liefert er sich gerade ein Duell mit dem Gestiefelten Kater. Um als Sieger aus diesem Kampf hervorzugehen, müssen Sie im Rhythmus die Tasten des Joypads drücken.

▲ **PS2:** Obwohl er manchmal nervt, hat Shrek seinen vierbeinigen Freund sehr gern.

▲ **PS2:** Während ihm seine Begleiter den Rücken frei halten, bringt Shrek das Zahnrad an seinen Bestimmungsort.

Passend zum Kinostart von "Shrek 2" am 1. Juli schickt Activision den liebenswerten Oger auf allen Systemen in ein neues Abenteuer. Während PS2-, Xbox- und GameCube-Version identisch sind, wartet auf PC-Spieler ein komplett anderes Spiel.

**STORY:** Die Geschichte knüpft nahtlos an die Geschehnisse des ersten Films an. Shrek und Prinzessin Fiona sind als frisch gebackenes Ehepaar gerade aus den Flitterwochen zurück, als eine Einladung von Fionas Eltern ins Haus geflattert kommt: Die wollen ihren Schwiegersohn nur zu gerne kennen lernen. Umgehend tritt das Oger-Pärchen die lange Reise ins Königreich von Fionas Eltern an.

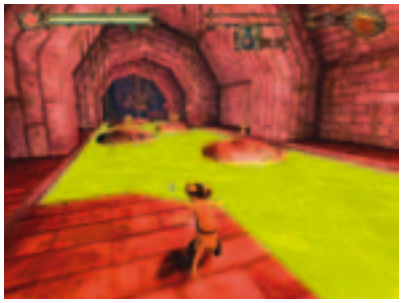
Allerdings ist speziell Fionas Vater, König Harold, nur wenig begeistert, seine Tochter an der Seite eines scheinbar ungehobelten Ogers zu sehen – und heuert prompt den Gestiefelten Kater an. Der soll den unliebsamen Shrek beseitigen. Sie müssen Shrek helfen, mit der selbstherrlichen Miezekatze fertig zu werden und darüber hinaus versuchen, irgendwie ein Happy End für alle Parteien hinzukriegen. Mit Rücksicht auf die Filmfans unter Ihnen wollen wir hier nicht genauer auf die Story eingehen, um keine Überraschungen zu verderben.

**SPIEL:** Die Unterschiede zwischen Konsolen- und PC-Version werden schon zu Spielbeginn deutlich. Während Sie auf dem PC stets nur einen Charakter steuern, befehligen Sie auf PS2, Xbox und GameCube ein illustres Heldenquartett. Nur an wenigen Stellen erledigen Sie spezielle Herausforderungen mit einer einzelnen Spielfigur. Als Einzelspieler wechseln Sie auf Knopfdruck den Charakter oder schnappen sich bis zu drei Freunde und absolvieren das Spiel im vorbildlichen Mehrspieler-Modus. Man kann jederzeit ins Spiel ein- und aussteigen, bei fehlenden menschlichen Spielern folgen Ihnen Ihre drei Team-Kollegen automatisch.

Außer Shrek, Fiona und natürlich dem vorwitzigen Esel sind Sie in späteren Levels auch mit vielen weiteren Märchenfiguren wie Rotkäppchen, dem Wolf oder einer Fee unterwegs. Nicht jedoch am PC: Neben dem fehlenden Mehrspieler-Modus müssen PC-Spieler auch eine deutlich reduzierte Heldenriege in Kauf nehmen, bestehend aus Shrek, dem Esel und dem Gestiefelten Kater.

Das Ganze wäre nicht weiter schlimm, wenn nicht auch der Spielablauf am PC eine einzige Enttäuschung wäre. Alle drei Spielfiguren sind in Ihren Fähigkeiten im Wesentlichen auf schlagen, springen und klettern beschränkt und müssen

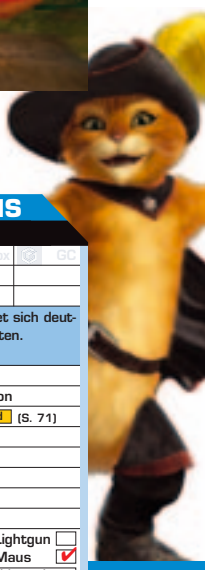
▲ **PC:** Auf einer Waldlichtung lauert eine Räuberbande auf den ahnungslosen Shrek.



▲ **PC:** Mit dem Gestiefelten Kater hüpfen Sie durch stinkende Abwässerkanäle.

▲ **PC:** Shrek muss warten bis die roten Pilze ihre Farbe verändern.

▲ **PC:** Die einzige wirkliche Abwechslung zum öden Spielablauf bildet dieser Level, in dem Sie mit einem überdimensionierten Lebkuchenmann durch die Gegend stapfen. Das Ganze ist zwar spielerisch anspruchslos, aber zumindest lustig.



**TESTERGEBNIS**

**SHREK 2**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | PC PC | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | erhältlich | | | |
| Preis | 40 Euro | | | |
| Zu beachten | Die PC-Version unterscheidet sich deutlich von den Konsolenvarianten. | | | |

| | |
|---|---|
| Genre | Action |
| Hersteller | Activision |
| PC-Anforderung | Standard (S. 71) |
| Anzahl der Spieler | 1 |
| Onlinefähig | ☐ |
| Langzeitmotivation | niedrig |
| Schwierigkeitsgrad | niedrig |
| www.shrek2thegame.com | |

TOP-HIT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☐ | Lenkrad | ☐ |
| Lightgun | ☐ | Headset | ☐ |
| Tastatur | ☑ | Maus | ☑ |
| Multitap | ☐ | Speichern | Speicherpunkte |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | deutsch |
| USK | 6 | Spieldauer | 3 Std. |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Gute Synchronisation |
| ▲ | Eintöniger und langweiliger Spielablauf |
| ▼ | Grafik veraltet und fehlerhaft |
| ▼ | Lächerlich geringer Umfang |
| Bild | Ordentliche aussehende Charaktere agieren in öder Umgebungsgrafik. |
| Ton | Musik und Sprecher sind sehr gut, einige Soundeffekte aber unpassend. |

GRAFIK 4+

SOUND 2

Auf dem PC quält sich Shrek durch ein wenig märchenhaftes und abwechslungsarmes Spiel, das zudem viel zu kurz geraten ist.

WERTUNG 4+

sich durch langweilige und unspektakuläre Levels quälen. Gegner plätten Sie durch stupides Hämmern auf den Mausbutton und simpelste Schalterrätsel bilden das Höchstmaß an intellektueller Herausforderung. Selbst für einen offensichtlich als Kinderspiel konzipierten Titel ist das im Jahre 2004 viel zu wenig.

Die Konsolen-Versionen machen es deutlich besser. Sie sehen nicht nur erheblich schöner aus, sondern haben auch spielerisch mehr auf dem Kasten. Die Charaktere verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten, die clever genutzt werden sollten. In der Praxis sieht das dann so aus: Der kräftige Shrek schleppt eine Kiste zu einem Felsvorsprung und stellt sie dort ab. Der kleine Lebkuchenmann kann anschließend nach einem Zwischenstopp auf der Kiste auf den Vorsprung hüpfen. Oben angekommen, schleudert er seine Zuckerstange auf eine Zielscheibe, wodurch ein zuvor unüberwindbares Hindernis aus dem Weg geräumt wird.

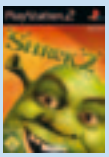
Neben linearen Levels wie Shreks Sumpf gibt es auch Abschnitte wie Jack und Jills Farm oder das Königreich von Fionas Eltern, in denen Sie sich freier bewegen können und an verschiedenen Punkten kleine Aufträge bekommen. Zu diesen gehört beispielsweise das Einfangen von Hühnern oder das Beseitigen einer Rattenplage. Allerdings sind einige dieser Minispiele fast schon zu simpel geraten und wiederholen sich zudem im Verlauf des Spiels. Das trübt den Spielspaß aber nur unwesentlich, gerade im Mehrspieler-Modus kann man über diese Längen hinwegsehen und viel Spaß mit dem einsteigerfreundlichen Mix aus Geschicklichkeits- und Knobelspiel haben.

**FAZIT: Ein großes Lob verdient sich "Shrek 2" für seine auf allen vier Plattformen sehr gute deutsche Synchronisation. Sämtliche wichtigen Sprecher des Films haben sich an die Mikros begeben. Damit erschöpfen sich allerdings die positiven Aspekte der einschläfernden und viel zu kurzen PC-Version. Die Fassung für PS2, Xbox und GameCube ist hingegen gut gelungen: Auf diesen Systemen kommt der Titel als liebevoll präsentiertes und kurzweiliges Action-Adventure mit tollem Mehrspieler-Modus daher. FK**

**TESTERGEBNIS**

**SHREK 2**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | PC PC | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | | erhältlich | erhältlich | erhältlich |
| Preis | | 60 Euro | 60 Euro | 60 Euro |
| Zu beachten | Den Test der GBA-Version finden Sie auf Seite 57. | | | |



| | |
|---|---|
| Genre | Action-Adventure |
| Hersteller | Activision |
| PC-Anforderung | – |
| Anzahl der Spieler | 1-4 |
| Onlinefähig | ☐ |
| Langzeitmotivation | mittel |
| Schwierigkeitsgrad | niedrig |
| www.shrek2thegame.com | |

TOP-HIT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☐ |
| Lightgun | ☐ | Headset | ☐ |
| Tastatur | ☐ | Maus | ☐ |
| Multitap | ☑ | Speichern | nach Level |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | deutsch |
| USK | 6 | Spieldauer | 10 Std. |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Vorbildlicher Mehrspieler-Modus |
| ▲ | Überzeugende Präsentation |
| ▼ | Einige Aufgaben wiederholen sich |
| ▼ | Kamera ist nicht immer optimal |
| Bild | Sehr ansehnliche Levels und liebevoll gestaltete Charaktere. |
| Ton | Guter Soundtrack und deutsche Originalsprecher aus dem Film. |

GRAFIK 2

SOUND 2

"Shrek 2" fängt das Flair der Vorlage gut ein und bietet sehr unterhaltsame, wenn auch etwas seichte Action für bis zu vier Spieler.

WERTUNG 2

# HARRY POTTER
## UND DER GEFANGENE VON ASKABAN

**Harry, flieg schon mal den Besen vor: Im dritten Jahr als Zauberschüler warten erneut zahllose Herausforderungen auf den jungen Magier.**

PC

▲ **PC:** Bevor Sie die Feuersalamander erledigen können, frieren Sie die Tierchen mit dem Glacius-Zauber ein.

▲ **PC:** Hermine erweckt mit dem Lapifors-Spruch Hasenstatuen zum Leben. Sie steuern die Langohren anschließend selber.

▲ **PC:** Hausgeist Peeves fordert einige Male zum Kampf und nur mit Teamwork kann das Trio ihn bezwingen. Sie steuern nur einen der Charaktere, die beiden verbleibenden Jungzauberer attackieren die fliegende Nervensäge automatisch.

▲ **PC:** Vor den Toren von Hogwarts kümmern Sie sich um eine lästige Wichtelplage.

▲ **PC:** Mit dem praktischen Rictusempra-Zauber kann sich Ron an speziellen blauen Kugeln durch die Levels schwingen.

Dieser Tage lockt der weltweit wohl bekannteste Jungzauberer seine Fans mit einem neuen Film in die Kinosäle. Da lässt es sich Electronic Arts selbstverständlich nicht nehmen, das passende Spiel in die Läden zu stellen. Anders als noch bei den Umsetzungen der ersten Episoden unterscheidet sich die PC-Version diesmal inhaltlich von den Fassungen für PS2, Xbox und GameCube (deshalb auch zwei Testkästen).

**STORY:** Die Hintergrundgeschichte ist natürlich auf allen Plattformen identisch, da sie sich in ihren wesentlichen Punkten an die Vorlage der Erfolgsautorin Joanne K. Rowling hält. Harry verbringt sein mittlerweile drittes Jahr an der ehrwürdigen Zauberschule Hogwarts. Wie zu erwarten geht auch dieser Bildungsaufenthalt nicht reibungslos über die Bühne, es lauern viele neue Gegner und Gefahren. Welches Ziel verfolgt beispielsweise der mysteriöse Sirius Black, der aus dem Zauberergefängnis Askaban geflohen ist und nun Harry nachstellt? Wieso hört Harry die Stimmen seiner toten Eltern, sobald die gruseligen Dementoren, die Wächter von Askaban, auf der Bildfläche erscheinen? Zumindest Nichtken-ner der Vorlage werden im Verlauf der merklich düsterer gewordenen Story einige durchaus überraschende Momente erleben.

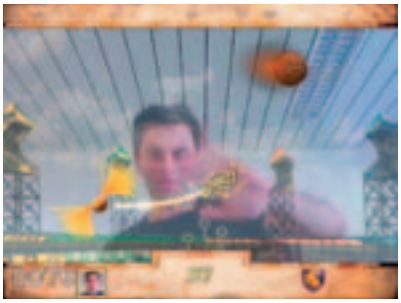
**SPIEL:** Wie die Vorgänger kommt auch "Der Gefangene von Askaban" als sehr einsteigerfreundliches Action-Adventure daher. Sie durchstreifen die prächtigen Bauten von Hogwarts, nehmen am Unterricht der Professoren teil, die Sie mit kleinen Aufgaben betrauen und suchen nach Zauberbüchern und Zutaten für verschiedene magische Tränke.

Sowohl auf dem PC als auch auf den Konsolen muss sich Harry der zahlreichen Aufgaben nicht mehr alleine annehmen, sondern wird von seinen besten Freunde Ron Weasley und Hermine Granger tatkräftig unterstützt. Und jetzt zu den grundlegenden Unterschieden: Während die Charakterwechsel auf dem PC fest vorgegeben sind, können Sie auf PS2, Xbox und GameCube bis auf seltene Ausnahmen jederzeit Ihre aktive Spielfigur per Knopfdruck wechseln.

Harry, Ron und Hermine unterscheiden sich nicht nur in ihren Fähigkeiten, sondern auch durch die Zaubersprüche, die sie im Verlauf des Abenteuers erlernen. So kann nur Hermine mit Hilfe des Lapifors-Zaubers Drachenstatuen Leben einhauchen und ausschließlich Harry eignet sich den mächtigen Expecto-Patronum-Spruch an, der ihn im Kampf gegen die Dementoren bestehen lässt. In den Konsolenfassungen wei-

▲ **PS2:** Nur in den Konsolen-Fassungen treffen Sie auf diesen mächtigen Endgegner.

▲ **PS2:** Nach einer durchzechten Nacht muss Ron Harry zum Unterricht schleifen.



▲ **PS2:** Mittels EyeToy-Kamera spielen Sie nur auf der PS2 sechs witzige Minigames.

▲ **PS2:** Auf allen vier Systemen erheben Sie sich auf dem Rücken des Hippogreifs Seidenschnabel in die Lüfte. Während Sie auf den Konsolen frei umherfliegen dürfen, müssen Sie auf dem PC mit fest vorgegebenen Strecken Vorlieb nehmen.

## TESTERGEBNIS

### HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON...

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | erhältlich | | | |
| Preis | 50 Euro | | | |
| Zu beachten | Die PC-Version unterscheidet sich inhaltlich von denen für Konsolen (kein Charakterwechsel, andere Aufgaben). | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | Action-Adventure | | |
| Hersteller | Electronic Arts | | |
| PC-Anforderung | Standard (S. 71) | | |
| Anzahl der Spieler | 1 | | |
| Onlinefähig | ☐ | | |
| Langzeitmotivation | mittel | | |
| Schwierigkeitsgrad | niedrig | | |
| www.harrypotter.ea.com/hppoa/ | | | |

TOP-HIT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☐ | Lenkrad | ☐ |
| Headset | ☐ | Tastatur | ☑ |
| Multitap | ☐ | Speichern | Speicherpunkte |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | deutsch |
| USK | 6 | Spieldauer | 6 Std. |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Spielt sich flott und unkompliziert |
| ▲ | Technisch überzeugend |
| ▼ | Teils unpassende Sprecher |
| ▼ | Zu leicht und schnell durchgespielt |
| Bild | Für PC-Verhältnisse nicht umwerfend, aber dennoch recht hübsch. — GRAFIK 2 |
| Ton | Licht und Schatten: Tolle Musikkulisse, aber teils sehr schwache Sprecher. — SOUND 2 |
| | Für Harrys drittes Schuljahr haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht und ein gutes, aber zu einfaches Spiel abgeliefert. — WERTUNG 2 |

sen Sie den Aktionstasten des Joypads jeweils zwei Sprüche aus Ihrem Repertoire zu. Während Sie hier also noch selbst überlegen müssen, welche Magie Sie gerade benötigen, gestaltet sich das Zaubern auf dem PC einfacher: Beim Anvisieren von Gegner oder Schalter wird automatisch der passende Zauberspruch ausgewählt.

Generell spielt sich die PC-Fassung noch unkomplizierter – die schon auf den Konsolen nicht allzu anspruchsvollen Rätsel- und Schleicheinlagen fehlen hier fast vollständig. Auf allen Plattformen stehen dafür regelmäßige Auseinandersetzungen mit Wichteln, Salamandern, verhexten Büchern und ähnlichen Gegnern auf dem Programm. Versierte Spieler haben mit den Widersachern allerdings keinerlei Probleme, halten diese doch meist nur wenige Treffer aus. Harry, Ron und Hermine hingegen verfügen über sehr viel Lebensenergie. Einzig die gelegentlichen Kämpfe gegen Endbosse sind etwas kniffliger, Sie haben es dabei mit einer wild gewordenen Ritterrüstung zu tun, oder ein "Monsterbuch" beschießt Sie regelrecht mit seinen Seiten.

Abseits der Hauptstory dürfen sich findige Entdecker wie gehabt auf die Suche nach Schatztruhen und verborgenen Gängen begeben, in denen neben den bekannten Sammelkarten auch wieder Bertie Botts Bohnen auf einen neuen Besitzer warten. Die Bohnen dienen als Zahlungsmittel im Laden von Rons Brüdern Fred und George, in deren Angebot sich allerlei seltene Fundstücke finden.

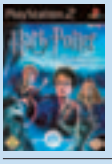
**FAZIT: Man merkt deutlich, dass das Spiel für die vielen jungen "Potter"-Fans entwickelt worden ist. Der Schwierigkeitsgrad ist wenig fordernd, besonders in der PC-Fassung ist es beinahe ein Kunststück, überhaupt einmal das Zeitliche zu segnen. Dank abwechslungsreicher Aufgaben, gelungener Steuerung, versteckter Boni und schöner Präsentation macht der Titel aber auch älteren Semestern Spaß. Die generalüberholte Grafik lässt das virtuelle Hogwarts in ganz neuem Glanz erstrahlen und auch die orchestrale Musikbegleitung überzeugt.**

**Die wenig prickelnde Synchronisation mindert jedoch die gute Atmosphäre ein wenig. Während die Hauptcharaktere zwar nicht mit ihren Filmstimmen plaudern, aber zumindest von akzeptablen Sprechern vertont werden, klingen viele der Nebencharaktere unmotiviert und gelangweilt. Ihre belanglosen Kommentare passen zudem häufig nicht zur aktuellen Situation.** **FK**

## TESTERGEBNIS

### HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON...

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | | erhältlich | erhältlich | erhältlich |
| Preis | | 60 Euro | 60 Euro | 60 Euro |
| Zu beachten | Die PS2-Version unterstützt das Eye-Toy. Die Cube-Fassung ermöglicht Datenaustausch mit der GBA-Version. | | | |



| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | Action-Adventure | | |
| Hersteller | Electronic Arts | | |
| PC-Anforderung | – | | |
| Anzahl der Spieler | 1 (PS2+Eyetoy: 4) | | |
| Onlinefähig | ☐ | | |
| Langzeitmotivation | mittel | | |
| Schwierigkeitsgrad | niedrig | | |
| www.harrypotter.ea.com/hppoa/ | | | |

TOP-HIT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☐ |
| Headset | ☐ | Tastatur | ☐ |
| Multitap | ☐ | Speichern | jederzeit |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | deutsch |
| USK | 6 | Spieldauer | 8 Std. |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Drei spielbare Charaktere |
| ▲ | Gelungene Präsentation |
| ▼ | Unmotiviert klingende Synchronsprecher |
| ▼ | Profis fehlt die Herausforderung |
| Bild | Hübsche Texturen, schöne Lichteffekte. Leichtes Ruckeln stört kaum. — GRAFIK 2 |
| Ton | Wie am PC gute Musik, aber ebenso einige störende Sprecher. — SOUND 2 |
| | Das neue "Potter"-Spiel präsentiert sich rundum verbessert. Nicht nur Fans werden bei einer Reise in die Zauberschule viel Spaß haben. — WERTUNG 2+ |

# THIEF 3: DEADLY SHADOWS

**Noch immer nicht genug vom Schleichen? Versuchen Sie es doch mal als Meisterdieb in einer magischen Fantasy-Stadt.**

▲ **MEISTER IM SCHATTEN:** In zwielichtigen Ecken fühlt sich Garrett am wohlsten, hier sehen ihn seine Feinde nicht. Und hinterrücks kann er selbst die gefährlichsten Gegner mit einem Stich meucheln.

▲ **DÜSTERE PROPHEZEIUNG:** In der Bibliothek der Hüter geht Garretts Abenteuer erst so richtig los.

▲ **SCHUPPIG:** Unterhalb der Stadt hausen diese widerlichen Amphibienwesen. Sie freuen sich nicht besonders über Besucher.

Bereits zum dritten Mal tappt Meisterdieb Garrett nun schon im Dunkeln. Als Meister des Verstohlenen erleichtert er nicht nur ahnungslose Bürger um ihr Erspartes, sondern mischt sich auch ein in die Angelegenheiten der Reichen und Adeligen.

**STORY:** Viele Freunde hat Garrett in seiner Heimatstadt nicht mehr. Schließlich macht er nun schon zum dritten Mal die Finger lang und stiehlt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Ohnehin herrscht hier das Verbrechen – die Ordnung wird mehr schlecht als recht von den patrouillierenden Stadtwachen aufrecht erhalten. Die wirklich Mächtigen sind die "Hüter", die aus dem Verborgenen heraus die Geschicke der Stadt lenken. Zu Beginn des Spiels machen Sie sich auf ein bis zwei Beutezügen mit der Steuerung vertraut – dann nehmen eben jene "Hüter" Kontakt mit Ihnen auf. Sie sollen eine düstere Prophezeiung untersuchen, die von einem neuen Zeitalter der Dunkelheit kündet.

**SPIEL:** Der Meisterdieb Garrett ist ein Sam Fisher im Fantasy-Setting – er erledigt seine Aufgaben im Verborgenen und schleicht unerkannt von Schatten zu Schatten. Muss er doch einmal Gewalt anwenden, macht er das am liebsten von hinten. Er haut seine ahnungslosen Opfer mit einem Holzknüppel K.O. oder meuchelt sie mit einem hinterhältigen Dolchstoß ins Kreuz.

Doch wehe, wenn seine Feinde ihn entdecken, bevor er zum tödlichen Stich ansetzen kann. Im offenen Zweikampf zieht Garrett meist den Kürzeren und überlebt nur durch Einsatz kostspieliger Heiltränke. Zum Glück aber hat er ausreichend Spielzeuge, die solche Konfrontationen verhindern helfen: Zunächst einmal seine Wasserpfeile. Mit diesen löscht er aus sicherer Entfernung brennende Fackeln. Garrett sorgt also selbst für die Dunkelheit, in deren Schutz er sich prima an Opfer heranschleichen kann.

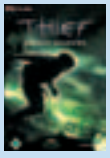
**FAZIT: Zugegeben, auf den ersten Blick sieht das alles wenig spektakulär aus. "Deadly Shadows" macht seinem Namen alle Ehre, meist ist vor lauter Schatten das Spiel kaum zu sehen. Hinzu kommt, dass alle im Spiel vorkommenden Personen recht hölzern durch die Gegend stapfen, was den optischen Eindruck auch nicht gerade aufwertet. Die Steuerung braucht eine Eingewöhnungsphase, danach geht's aber gut von der Hand.**

**Hat man sich damit abgefunden, erkennt man die Qualitäten der Schleich- und Metzelorgie. Der Schwierigkeitsgrad ist stets fordernd, aber fair.** **TS**

**TESTERGEBNIS**

**THIEF 3: DEADLY SHADOWS**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | PC PC | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | 11.06. | | 11.06. | |
| Preis | 50 Euro | | 55 Euro | |
| Zu beachten | Das Spiel hat einen Bug, der den Schwierigkeitsgrad von Spielständen automatisch auf "normal" ändert. | | | |



| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | Action | | |
| Hersteller | Eidos | | |
| PC-Anforderung | Einsteiger (S. 71) | | |
| Anzahl der Spieler | 1 | | |
| Onlinefähig | ☐ | | |
| Langzeitmotivation | hoch | | |
| Schwierigkeitsgrad | normal | | |
| www.thief3.com | | | |
| Vibration ☑ | Lenkrad ☐ | Lightgun ☐ | |
| Headset ☐ | Tastatur ☑ | Maus ☑ | |
| Multitap ☐ | Speichern jederzeit | | |
| Texte deutsch | Sprachausgabe englisch | | |
| USK 12 | Spieldauer ca. 15 Std. | | |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Gute Licht- und Schatteneffekte |
| ▲ | Man fühlt sich als Meisterdieb |
| ▼ | Animationen sind etwas hölzern |
| ▼ | Steuerung ein wenig ungenau |
| Bild | Dynamische Lichteffekte, sonst wenig beeindruckend. — GRAFIK 3+ |
| Ton | Leise Hintergrundsounds, Schrittgeräusche sind gut zu hören. — SOUND 2– |
| 12 USK | Lieben Sie langsames und überlegtes Vorgehen in wenig realen Umgebungen, sind Sie hier genau beim richtigen Spiel gelandet. — WERTUNG 2 |

# DRIVER 3

**Nach langer Beobachtung unterzieht sich Cop Tanner jetzt einer abschließenden Untersuchung in den VGA-Testlabors. Ist er gesund?**

PC

▲ **EINLOCHEN:** In dieser Mission in Nizza gilt es, drei Autos zu stehlen und während der Fahrt in den Anhänger zu schaffen.

▲ **FRENCH CONNECTION:** Tanner mit seinen französischen Geschäftspartnern. Die Videosequenzen sind ansehnlich.

▲ **ROMANTISCH:** Der Himmel verändert sich realistisch, abhängig von der Tageszeit. Wie hier ist er oft ein echter Hingucker. Die Weitsicht ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern, das Wasser hingegen wirkt wenig plastisch und sieht kaum nach Wasser aus.

▲ **ALTEISEN:** Dank cooler Physikengine lassen sich die Vehikel schön verbeulen.

▲ **NIX LOS:** Weder auf den Straßen der drei Metropolen noch auf diesem einladenden Platz in Nizza ist viel geboten.

Ja es ist soweit, die "Driver 3"-Testversion hat sich in unsere Redaktion verfahren. Was erwartet Sie? Der Überflieger des Jahres oder nur ein durchschnittliches Action-Spiel? Auf den kommenden zwei Seiten erfahren Sie die Wahrheit über den dritten Teil der Reflections-Raserei! Drei Jahre lang wurde an diesem Mammutprojekt herumgeschraubt, der Releasetermin hat sich des Öfteren verschoben, ja sogar ein eigener Kurzfilm ist entstanden. Viel Aufwand, wenig Ertrag.

**STORY:** Eine Bestellung über 40 gestohlene Luxuskarossen im Wert von 20 Millionen Dollar nimmt die Polizei von Miami zum Anlass, ihren besten Undercover-Agenten Tanner in die Autoknacker-Bande South Beach einzuschleusen. Mit allen Wassern gewaschen und als vorzüglicher Wagenlenker bekannt, soll er als Fahrer für die Bande arbeiten und ihr illegales Handeln aus nächster Nähe inspizieren, um sie schließlich hochzunehmen. Bei seiner Arbeit kommt er einem international agierenden Autoschieber-Ring auf die Schliche, dessen Netzwerk sich von Miami über Nizza bis nach Istanbul erstreckt. Und Tanner mittendrin....

**SPIEL:** Laut Reflections-Chef Martin Edmondson ist "Driver 3" eine Verfolgungsjagd-Simulation. 80 Rennsemmeln wurden ins Spiel integriert und sehen wirklich toll aus. Deren Fahrphysik kann ebenfalls überzeugen. Straßenkreuzer, Sportwagen, Oldtimer oder Rennboote lassen sich allesamt schnittig navigieren. Ein kerniger Motorensound, abhängig vom Vehikel, dröhnt Ihnen dabei um die Ohren. Doch neben einem ordentlichen Bleifuß muss Tanner auch zeigen, wie flink er mit seinem Zeigefinger ist. 30 Prozent des Spiels verbringen Sie damit, Verbrecher mit einem von acht Ballermännern aus dem Weg zu schaffen. Dieser Anteil mag zwar gering scheinen, doch letztlich ist in fast jeder Mission eine Schusssequenz eingebaut. Leider! Denn diese Abschnitte, in denen Sie per pedes unterwegs sind, kommen qualitativ nicht an die Renn-Action heran. Tanner bewegt sich geschmeidig wie ein Elefant, seine Kamera muss ständig nachjustiert werden und er hat große Probleme, die Gangster richtig ins Visier zu nehmen. Da hilft auch die Zielautomatik nur wenig weiter.

Das Problem: Sie können Feinde nur effektiv treffen und verwunden, solange das Hilfs-Fadenkreuz rot verfärbt ist. Dummerweise kommt es bei fast jedem Schusswechsel vor, dass Sie direkt auf den Bauch des Gegners zielen, ihn aber nicht verwunden, weil Tanners Zielkreuz weiß bleibt. Zusätzlich zum eh schon knackig

▲ **PS:** Die Fahrzeugmodelle sind auch ohne Lizenz durchwegs sehr gut gelungen.

▲ **DRIVE BY:** Sie verfolgen Gators Wagen, während Ihr Kollege den Weg freiräumt.

▲ **ISTANBUL:** In der türkischen Hauptstadt gibt's enge Gassen und Wäscheleinen.

▲ **RANDALE:** Hier muss Tanner eine Bar im Auftrag der Gangster in Schutt und Asche legen. Der Balken am oberen Bildschirmrand zeigt an, welchen Anteil der Einrichtung Sie bereits zertrümmert haben.

▲ **FILMREGISSEUR:** Sämtliche Aktionen können nachträglich mit neuen Kameraeinstellungen und Effekten versehen werden.

▲ **ESKORTE:** Begleiten Sie Calita und halten Sie ihr die Gangster vom Leib. Geht sie drauf, ist die Mission gescheitert.

hohen Schwierigkeitsgrad bringt dieser Umstand selbst den härtesten Cop zum Weinen!

Eingebettet in wirklich sehenswerte Videosequenzen bestehen die meisten Missionen aus Verfolgungsjagden oder einfachem Cruisen zu einem bestimmten Ort, an dem es dann zu einer Schießerei kommt. Dann folgt die Flucht. Größtenteils laufen die 32 Abschnitte sehr ähnlich ab: Fahren, ballern – fahren, ballern. Manche Aufträge lassen sich zwar auf verschiedene Weise lösen, jedoch ist an keiner Stelle strategisches Vorgehen gefragt – in "Driver 3" regiert das Trial-&-Error-Prinzip. Großes Durchhaltevermögen und eine ordentliche Portion Glück sind nötig, um Tanners Knochenjob zu meistern, denn der kleinste Fehler wird meist mit "Mission gescheitert" quittiert. Auch muss "Driver 3" an seine riesigen Städte Tribut zahlen. Autos ploppen wie aus dem Nichts auf die Straße und kaum ist mal ein bisschen mehr los auf dem Asphalt, wird's auch schon ruckelig.

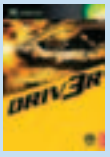
Ein echtes Sahneschnittchen ist hingegen der Filmregisseur-Modus. Dahinter verbirgt sich ein kleines Videoschnittprogramm, mit dem sich sämtliche Aktionen wundervoll nachbearbeiten und abspeichern lassen. Die Fehler, die sich in das lang erwartete Endprodukt geschlichen haben, lassen sich jedoch auch mit diesem netten Feature nicht korrigieren.

**FAZIT: Was lange währt, wird gut. Gerade noch gut, aber eben nicht richtig gut. Sicher, "Driver 3" hat seine lichten Momente. Wenn Sie in einem 70er-Jahre-Musclecar durch enge Gassen brettern, werden Ihre wahrscheinlich hohen Erwartungen durchaus erfüllt. Schöne Automodelle, eine gelungene, wenn auch nicht überragende Physikengine und der satte Sound machen schon Laune. Doch die Schattenseite von Tanners drittem Abenteuer erweist sich als echter Kolbenfresser. Ein ohnehin hoher Schwierigkeitsgrad wird aufgrund gravierender Probleme im Target-System, der Kollisionsabfrage und unfairer Rücksetzpunkte zusätzlich mit einem Frustfaktor multipliziert. Auch optisch sind wir etwas enttäuscht. Die Charakter-Animationen können genauso wenig wie die Umgebungsgrafik mit der hochwertigen Konkurrenz mithalten. Prinzipiell könnte man sagen: Schuster, bleib bei deinen Leisten! Hätte Reflections doch an einem reinen Rennspiel gearbeitet, die Außenmissionen gestrichen und den Schwierigkeitsgrad gesenkt. Das wäre sicher besser gewesen.** **PR**

## TESTERGEBNIS

### DRIVER 3

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | PC PC | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | 2004 | erhältlich | erhältlich | |
| Preis | 50 Euro | 60 Euro | 60 Euro | |
| Zu beachten | Die PC-Fassung lag uns bei Redaktionsschluss noch nicht vor. Bei großen Unterschieden liefern wir ein Test-Update. | | | |




| | |
|---|---|
| Genre | Action-Rennspiel |
| Hersteller | Atari |
| PC-Anforderung | – |
| Anzahl der Spieler | 1 |
| Onlinefähig | ☐ |
| Langzeitmotivation | niedrig |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| www.driv3r.com | |

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☐ |
| Lightgun | ☐ | Headset | ☐ |
| Tastatur | ☑ | Maus | ☑ |
| Multitap | ☐ | Speichern | nach Level |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | deutsch |
| USK | 16 | Spieldauer | ca. 15 Std. |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Tolle Fahrphysik der über 80 Vehikel |
| ▲ | Authentische Städte, nette Features |
| ▼ | Schreckliches Targetsystem |
| ▼ | Frustig schwer durch einige Fehler |
| Bild | Tolle Automodelle, jedoch Pop-ups und zeitweise Ruckler. |
| Ton | Sehr coole Gitarrenmucke und kernige Motorengeräusche. |

16 freigegeben ab 16 Jahren; keine gemäß §14 JuSchG; USK

Mission gescheitert! Fahrerisch ganz cool, zu Fuß ein Drama. Zudem frustrierend schwer und technisch nicht vom erwarteten Kaliber.

GRAFIK **2**

SOUND **1–**

WERTUNG **2–**

# SÖLDNER – SECRET WARS

**Mit vielen Vorschusslorbeeren betritt ein neuer Online-Shooter das Schlachtfeld und kämpft gegen "Battlefield Vietnam" und "UT 2004".**

PC

▲ **OPTISCHE GRAUSAMKEIT:** Eine derart detailarme und lieblose Optik hätte man vor fünf Jahren vielleicht noch akzeptieren können. Aber im Jahre 2004 sind die Ansprüche durch Online-Hits wie Battlefield Vietnam deutlich gestiegen – zum Glück.

▲ **ONLINE-MODUS:** Leider sind die Rücksetzpunkte häufig auf freiem Feld, so dass Sie oft nur wenige Sekunden überleben.

▲ **BENZIN-SEE:** Die Gewässer scheinen mit brennbarer Flüssigkeit gefüllt zu sein. Fahrzeuge explodieren beim Wassereintritt.

Der Taktik-Shooter "Söldner – Secret Wars" verspricht interessante Features wie ADS (Advanced Destruction System), TCM (Tactical Commander Mode) und UCS (Unit Customization System). Wir sind gespannt, ob die Entwickler von Wings Simulations den hohen Erwartungen gerecht werden können.

**STORY:** Die USA und Russland sind nach einem halben Jahrhundert voller verlustreicher Militäreinsätze aufgrund innerer Unruhen gezwungen, ihre selbsternannte Rolle als Weltpolizei niederzulegen. Geheime, modern ausgestattete Spezialkräfte versuchen nun, die internationalen Spannungen auf dem Globus zu lösen.

**SPIEL:** Um Ihren Söldner unverwechselbar zu gestalten, dürfen Sie ihn aus sage und schreibe 60.000 Möglichkeiten zusammenstellen. Sie kleiden Ihn ein mit Tarnjacke, Helm, Sonnenbrille, Knieschoner und vielem mehr.

Hoffnungsfroh stürzen wir uns in die ersten Übungslevel – und überprüfen schon bald leicht irritiert, ob wir auch tatsächlich alle Grafikdetails aktiviert haben. Ja – haben wir – aber wieso sieht dann alles so unglaublich karg aus? Das Gras scheint über dem Erdboden zu schweben, der Horizont wirkt leblos wie eine Tapete und trotz moderner 3,2-GHz-Kiste ruckelt die Öd-Grafik. Und wehe Sie schauen Ihrem Söldner aus der optionalen Third-Person-Ansicht beim Springen zu – lächerlich! Die hakelige Steuerung und die furchtbare Fahrzeugphysik sind da nur die i-Tüpfelchen auf einem Schockerspiel erster Güte.

Die vielen Mängel sind besonders bedauerlich, da "Söldner" durchaus einige Innovationen zu bieten hat. Durch ein Kommandanten-System setzen Sie Wegepunkte und dirigieren so online Ihre menschlichen Kameraden. Zahlreiche Original-Waffensysteme und -Vehikel wie der amerikanische "Black Hawk"-Hubschrauber sind im Mehrspieler-Modus allerdings erst nach vielen Kills durch die verdiente Kohle erhältlich. So spazieren Sie mangels Fahrzeug oft ewig lang durch die großen aber tristen Online-Maps.

**FAZIT: "Söldner – Secret Wars" ist mal wieder ein perfektes Beispiel dafür, wie weit Anspruch und Wirklichkeit auseinander klaffen können. Angetreten als "Battlefield"-Killer versagte man in nahezu allen Bereichen. Zeitgemäße Grafikoptimierungen wie Anti-Aliasing und anisotrope Filterung scheinen die Programmierer nur vom Hörensagen zu kennen. Zudem ist das Spiel übersät von Bugs. Fans potenter Online-Shooter zocken besser "Battlefield Vietnam" oder "UT 2004". AZ**

## TESTERGEBNIS

### SÖLDNER – SECRET WARS

| | |
|---|---|
| System | PC PC PS2 Xbox GC |
| Erscheint | erhältlich |
| Preis | 50 Euro |
| Zu beachten | Für 75 Euro gibt's eine Limited Edition inklusive Spiel, Munitionskiste, T-Shirt, Soundtrack, Aufsteller und Feuerzeug. |

| | |
|---|---|
| Genre | Taktik-Shooter |
| Hersteller | Jowood |
| PC-Anforderung | Standard (S. 71) |
| Anzahl der Spieler | 1-32 |
| Onlinefähig | ☑ |
| Langzeitmotivation | sehr niedrig |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| | www.secretwars.net |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☐ | Lenkrad | ☐ Lightgun ☐ |
| Headset | ☐ | Tastatur | ☑ Maus ☑ |
| Multitap | ☐ | Speichern | nach Level |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | d/engl. |
| USK | 16 | Spieldauer | unbegrenzt |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Viele moderne Waffen und Vehikel |
| ▲ | Umfangreicher Kommandanten-Modus |
| ▼ | Technisch mehrere Jahre zurück |
| ▼ | Unfaire Online-Rücksetzpunkte |
| Bild | Detail- und texturarme Landschaften, Grafikfehler, leichtes Ruckeln. |
| | GRAFIK 4 |
| Ton | Lautlose Schneestürme, Schrittgeräusche hören sich immer gleich an. |
| | SOUND 3– |
| 16 | Grafik, Sound, Steuerung, KI, Online-Modus – alles mäßig bis miserabel. Genre-Liebhaber greifen besser zu einem Konkurrenzprodukt. |
| | WERTUNG 3– |

# ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

**Im Kampf gegen die grauenhaften Genma-Dämonen steht dem Samurai Samanosuke nun der prominente Schauspieler Jean Reno zur Seite.**

▲ **SCHICKER HANDSCHUH:** Im Alten Japan trifft Jaques (Jean Reno) auf Samanosuke, kurz bevor dieser verschwindet.

▲ **DÄMONEN-DOMPTEUR:** Mit seiner weit reichenden Peitsche schlägt der Pariser Polizist nach fliegenden Monstern.

▲ **HALBE-HALBE:** Mit seinem flammenden Schlangenschwert schneidet Jaques einen widerlichen Mutanten in der Mitte entzwei. Im Hintergrund steht das Segelschiff der Dämonen, mit dem Jaques einen unterirdischen Wassertempel erreicht hat.

▲ **GEWALTIG:** Die gleißenden Lichteffekte sind absolut atemberaubend.

▲ **DONNERWETTER:** Alle Waffen beherrschen unterschiedliche Elementmagie. Hier beschwört Jaques die Macht des Donners.

Bereits bei den ersten beiden Teilen der "Onimusha"-Reihe hat Capcom enorm viel Aufwand betrieben. So verkörperte der bekannte japanische Schauspieler Takeshi Kaneshiro den Samurai aus "Onimusha: Warlords", und der Held aus "Onimusha 2: Samurais Destiny" ist das perfekte digitale Abbild des bereits 1989 verstorbenen Masadu Matsuda – ebenfalls ein in Japan berühmter Darsteller. Auch beim dritten Teil wird ordentlich geklotzt: Der französische Filmstar Jean Reno ("Leon – Der Profi", "Die purpurnen Flüsse") spielt in "Onimusha 3: Demon Siege" den Pariser Polizisten Jaques LeBlanc.

**STORY:** Japan im frühen 16. Jahrhundert. Der Samurai Samanosuke Akechi stürmt zusammen mit einer Armee unter der Führung seines Vaters das Schloss des Dämonenfürsten Oda Nobunaga. Als Samanosuke auf den finsteren Herrscher trifft, öffnet sich urplötzlich eine Zeitfalte, der Samurai wird verschluckt und ins Paris des Jahres 2004 befördert. Doch auch dort ist die Hölle los: Nobunagas Genma-Dämonen sind mit einer Zeitmaschine aus dem feudalen Japan ins heutige Paris gesprungen und töten wahllos Menschen. Mitten im Getümmel begegnet Samanosuke dem Polizisten Jaques LeBlanc, der sich mit einer Maschinenpistole gegen die Angriffe der Monster wehrt. Doch den beiden bleibt keine Zeit zum Plauschen. Schon kurz nach Samanosukes Ankunft wird Jaques von einem neuen Wurmloch erfasst und ins Alte Japan geschickt, dort landet er zehn Tage vor dem Sturm auf Nobunagas Schloss. Die beiden Kämpfer haben nun ein und dasselbe Problem: Beide befinden sich in einer fremden Epoche in einem fremden Land und müssen die widerliche Genma-Brut vernichten.

**SPIEL:** Sie steuern abwechselnd den Schwertkämpfer Samanosuke in der Gegenwart und den Polizisten Jaques in der Vergangenheit. In der ersten Hälfte des Spiels bestimmt der Handlungsverlauf, wann wer an der Reihe ist. Später jedoch haben Sie an bestimmten Stellen die Möglichkeit, manuell zwischen den Charakteren zu wechseln.

Ganz Genre-typisch müssen Sie verschiedene Rätsel lösen, um den Weg frei zu machen oder um einen nützlichen Gegenstand zu erhalten. Meistens suchen Sie nach Schaltern oder Schlüsseln, um Türen zu öffnen. Doch es gibt auch originellere Kopfnüsse: Beispielsweise stehen Sie mit Jaques in einer uralten Bibliothek vor einer Reihe buchgroßer Steintafeln, auf deren Rücken Zahlen und Rechenzeichen eingraviert sind. Sie müssen

▲ **MUTIGE DAME:** Michelle, die Kollegin von Jaques, schießt auf ein Gorillamonster.

▲ **GRUPPENFOTO:** Michelle, Samanosuke, Fee Ako und Jaques' Sohn Henri (v.l.n.r.).

▲ **FLAMMENDES HAAR:** So sieht Samanosuke als Onimusha-Krieger aus.

▲ **ALLZEIT BEREIT:** Damit Sie bei solch ungewöhnlichen Kameraperspektiven nicht ins Leere schlagen, benutzen Sie die automatische Zielfunktion. Während Sie einen Gegner anvisieren, können Sie schnelle Seitwärtsschritte machen und so Feindattacken ausweichen.

▲ **WÄCHTER:** Diese brutale, zweiköpfige Bestie ist überraschend flink. Samanosuke wehrt sich mit seiner Feuer-Axt.

▲ **TELEPORT:** Auf dem Eiffelturm in Paris tauchen hin und wieder Wurmlöcher auf, die Sie zu verschlucken drohen.

die Tafeln nun so umstellen, dass sich eine korrekte Gleichung ergibt. Besonders knifflig und auch viel komplexer sind jedoch solche Rätsel, die Samanosuke und Jaques gemeinsam lösen müssen. Jetzt fragen Sie sich sicher, wie das gehen soll, sind die zwei doch voneinander getrennt. Die Antwort darauf ist der Zeitfalter. Wenn sich beide Helden zu unterschiedlichen Zeiten am selben Ort befinden, können Sie die kleine Fee Ako per Zeitfalter zu Samanosuke oder Jaques schicken. Die treue Begleiterin transportiert dann Gegenstände aus einer Zeit in die andere. Zum Beispiel findet Jaques in einem Gewölbe einen Energiekristall. Diesen muss Samanosuke in der Gegenwart an der gleichen Stelle einsetzen, um Fahrstühle mit Strom zu versorgen.

Doch keine Angst, auch die Action kommt nicht zu kurz. Im Gegenteil, davon gibt es mehr als genug. Um der Genma-Plage Herr zu werden, greifen die Dämonenjäger zu traditionellen japanischen Waffen. Samanosuke bevorzugt scharfe Klingen. Er besitzt zu Beginn des Spiels ein einfaches Schwert, doch nach und nach findet er drei weitere. Jaques hingegen schwört auf flexible Mordwerkzeuge wie Peitsche, Schlangenschwert und Morgenstern. Die Waffen verfügen über mächtige Elementzauber wie Blitzschlag, Lava-Fontäne oder Wirbelsturm. Das übrige Bewegungsrepertoire besteht aus Blocks, Fußtritten, Ausweichschritten und kritischen Attacken, die einen Dämon mit einem Mal in Stücke reißen.

Besiegte Feinde hinterlassen kleine Seelenschwärme, die Sie mit Ihrem Oni-Handschuh aufsaugen. Sie dienen zum Verbessern von Waffen und Kleidung, füllen Elementmagie auf und stellen Lebensenergie wieder her. Sehr selten sind violette Seelen. Haben Sie davon fünf Stück absorbiert, können Sie sich für kurze Zeit in einen unbesiegbaren Onimusha-Krieger verwandeln.

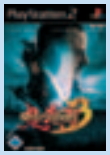
**FAZIT: "Onimusha 3: Demon Siege" ist bestes Popcornkino für Ihre PS2. Actionlastige Abschnitte wechseln sich in regelmäßigen Abständen mit Rätselpassagen und Storysequenzen ab, sodass Ihnen garantiert nicht langweilig wird. Auch grafisch wird viel geboten. Die Charaktere überzeugen durch erstklassige Animationen und glaubhaftes Mienenspiel, die Spezialeffekte sind phänomenal und die Umgebung begeistert durch atmosphärisches Licht und liebevolle Details. Dank der spielerischen Abwechslung, moderatem Schwierigkeitsgrad und toller Präsentation dürfte an diesem Spiel kaum jemand etwas auszusetzen haben.** **CG**

## TESTERGEBNIS

### ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | | Juli '04 | | |
| Preis | | 60 Euro | | |

Zu beachten: Die Darstellung von Gewalt ist regulierbar (Blut an oder aus, rotes oder grünes Blut).



| | |
|---|---|
| Genre | Action |
| Hersteller | Capcom |
| PC-Anforderung | – |
| Anzahl der Spieler | 1 |
| Onlinefähig | ☐ |
| Langzeitmotivation | mittel |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| | www.capcom-europe.com |

Video Games Aktuell TOP-HIT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☐ |
| Lightgun | ☐ | Headset | ☐ |
| Tastatur | ☐ | Maus | ☐ |
| Multitap | ☐ | Speichern | Speicherpunkte |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | englisch |
| USK | 16 | Spieldauer | ca. 12 Std. |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Motivierendes Waffenaufrüst-System |
| ▲ | Packende Kämpfe, fordernde Rätsel |
| ▲ | Interessante Geschichte, gut erzählt |
| ▼ | Kamera nicht immer optimal |
| Bild | Super Animationen und Spezialeffekte, detailverliebte Umgebung, 60 Hz. — GRAFIK 1 |
| Ton | Gute englische Synchro, gewaltiges Orchester, Dolby Pro Logic II. — SOUND 1– |
| 16 USK | Ausgewogener, immer spannender Action-Reißer mit Spitzengrafik und toller Atmosphäre. Die perfekte Mischung aus Spiel und Film. — WERTUNG 1 |

# FULL SPECTRUM WARRIOR

VIDEO GAMES AKTUELL TOP-HIT

**Neuartiger Strategie-Titel mit Prachtgrafik: Die Entwickler von Pandemic zeigen uns, wie das Taktik-Spiel der Zukunft aussehen muss.**

PC

▲ **SPEICHERPUNKT:** Sobald beide Einheiten im Wirkungskreis dieses Symbols stehen, speichert das Spiel den Fortschritt ab.

▲ **DECKUNG:** Hier ist Ihr Team vor feindlichem Feuer geschützt – jedoch hält das Fahrzeug dem Kugelhagel nicht lange Stand.

▲ **TREFFER:** Näher als in dieser Szene sollten Sie den feindlichen Soldaten nie kommen. Während unser Team Alpha den Bösewicht in Schach hält, schleichen wir uns an der linken Flanke vorbei und erschießen ihn aus dieser Position.

▲ **BEGRENZT:** Die Waffen-Anzeige verdeutlicht, wie viel Munition Ihr Team besitzt.

▲ **BERGUNG:** Wird ein Soldat verletzt, müssen Sie ihn zum Lazarett bringen und ihn dort vom Arzt heilen lassen.

Alles begann mit einem Trainings-Spiel, das Pandemic im Auftrag der U.S. Army entwickelt hat. Mit dem Simulator sollten die Soldaten trainieren, wie sie sich in harten Stellungsgefechten zu verhalten haben. Die ersten Bilder davon haben aber vor allem das Interesse von Videospielern geweckt. Die Schlussfolgerung aus dieser überwältigenden Resonanz lag für Pandemic auf der Hand: "Full Spectrum Warrior" – so der Titel des Kriegs-Simulators – sollte auf eine breite Zielgruppe zugeschnitten und als vollwertiges Videospiel verkauft werden.

Und jetzt ist es soweit: Uns liegt endlich eine fertig programmierte Version des Taktik-Spiels vor. Doch bevor Sie jetzt hinter den überaus attraktiven Screenshots ein Action-Spiel vermuten, möchten wir eines unmissverständlich klarstellen: "Full Spectrum Warrior" ist kein Taktik-Shooter. Sie können nicht direkt auf die Widersacher schießen und Sie können Ihre Einheiten auch nicht direkt steuern. Sie geben Ihren Einheiten also lediglich den Befehl zum Schießen. Verstanden? Sie sind noch immer interessiert? Dann lesen Sie am besten gleich weiter...

**STORY:** Die Handlung ist recht schnell erzählt: Sie kommandieren zwei Einsatzteams der U.S. Army durch diverse Kriegs-Szenarios, wobei als Kulisse ausschließlich verwüstete Großstädte dienen. Im freien Gelände würde das aktuelle Befehls-Interface nicht funktionieren. In den Städten gibt es viel zu tun: Sie räumen beispielsweise einer Panzerkolonne den Weg frei, retten verletzte Kameraden aus heiß umkämpften Gebieten oder säubern einen Flughafen von hinterhältigen Widersachern.

**SPIEL:** Wie bereits erwähnt, steuern Sie Ihre Soldaten nicht direkt, sondern geben lediglich detaillierte Befehle an Ihre Einsatzteams. So kompliziert wie man vermuten möchte, ist das aber nicht. Sobald Sie den linken Analog-Stick bewegen, erscheint ein gelber Pfeil, den Sie von einer Deckung zur nächsten lenken können. Je nachdem an welcher Stelle er sich befindet, verändert sich das Formations-Muster Ihrer Männer. An einem Mauervorsprung beispielsweise können Sie Ihre Truppe so platzieren, dass einer der Männer bereits um die Ecke späht um nach Feinden Ausschau zu halten. Hinter einem größeren Steinblock gehen die Soldaten automatisch in eine geordnete Vierer-Stellung.

Wird aus einer solchen Position heraus ein bewaffneter Widersacher ausgemacht, kommt die nächste Anzeige ins Spiel. Über den Köpfen Ihrer Kämpfer erscheinen dann kleine Schild-Symbole,

▲ **VERNEBELT:** Hier kommen Sie nur vorbei, wenn Sie eine Rauchgranate werfen.

▲ **MUNITIONSVORRAT:** Am Evakuierungspunkt versorgen Sie Ihr Team mit Munition.

▲ **GO:** Auf großen Plätzen sollten Sie schnell von einer Deckung zur nächsten huschen.

▲ **SCHUSSWECHSEL:** Befinden sich Ihre Gegner in schützender Deckung, ist es ratsam, ein Sperrfeuer anzuordnen. So kann Ihr zweites Team gefahrlos zu einer seitlichen Deckung laufen und von dort aus auf die feindlichen Soldaten feuern.

▲ **AUTSCH:** Nach einem direkten Panzerfaust-Treffer gibt dieser Wagen seinen Geist auf und ist als Deckung unbrauchbar.

▲ **SICHER:** Gerade noch rechtzeitig konnten wir einen verletzten Soldaten im Lager der Nato-Truppen abliefern.

die Ihnen signalisieren, wie gut die Männer geschützt sind. Gleiches gilt im Übrigen für die Gegner, die nur eliminiert werden können, wenn sie sich nicht hinter einer Deckung befinden. In so einem Fall brauchen Sie lediglich einen Feuersektor und ein Ziel anzugeben und bereits nach wenigen Sekunden ist der Unhold Geschichte.

Manchmal kommt es vor, dass ein Feind eine gute Deckung hat. Dann müssen Sie ihn mit Ihren beiden Teams in die Zange nehmen. Entweder Sie laufen mit einem Trupp um ein Haus herum und erschießen den Bösewicht von hinten, oder Sie ordnen ein Sperrfeuer auf den Schurken an, das dem anderen Team das Vorrücken auf eine bessere Stellung ermöglicht.

Solche strategischen Vorgehensweisen gibt es im weiteren Spielverlauf zuhauf. Gepaart mit einem breit gefächerten Waffenarsenal, in dem sich unzählige Granaten, Sprenggeschosse, Rauchgranaten und Mörserfeuer befinden, lassen sich für jede einzelne Mission effektive und tödliche Kriegs-Taktiken erstellen.

Gibt einer Ihrer Soldaten dennoch einmal den Löffel ab, ist das keine Katastrophe. Das Spiel zeichnet nämlich all Ihre Spielzüge auf der Festplatte auf. Beim Ableben eines Kameraden laden Sie einfach den letzten Speicherpunkt oder starten die so genannte Replay-Funktion. Damit können Sie all Ihre Aktionen bis hin zum Tod des Soldaten noch einmal ansehen. Kommen Sie zu der Stelle, an der Sie einen Fehler begangen haben, steigen Sie direkt ins Spiel ein und merzen diesen aus. Hört sich genial an? Ist es auch!

Wie bereits mehrfach erwähnt, spielt "Full Spectrum Warrior" mit seiner detaillierten Grafik ganz oben in der Top-Riege der Videospiele mit. Hochauflösende Oberflächentexturen, realistischer Schattenwurf und eine unbegrenzte Sichtweite gehören mit zum Besten, was man momentan in Videospielen zu sehen bekommt.

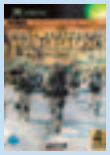
**FAZIT: O.K., fassen wir noch einmal zusammen: "Full Spectrum Warrior" sieht verdammt gut aus, spielt sich hervorragend und bietet eine brillant dichte Atmosphäre – da fällt uns das Fazit natürlich leicht.**

**Dennoch wollen wir an dieser Stelle eine kleine Warnung an alle Action-Fans aussprechen. Auch wenn "Full Spectrum Warrior" wie ein Shooter aussieht – es ist keiner! Wenn Sie lieber selbst zur Waffe greifen wollen, kommen Sie garantiert nicht auf Ihre Kosten. Wer aber das derzeit innovativste Taktik-Spiel ausprobieren möchte, ist mit "Full Spectrum Warrior" bestens bedient.** MH

## TESTERGEBNIS

### FULL SPECTRUM WARRIOR

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | PC PC | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | Herbst | | 2. Juli | |
| Preis | 50 Euro | | 60 Euro | |
| Zu beachten | Das Game ist im Cooperative-Modus über Xbox-Live auch online spielbar. | | | |



| | |
|---|---|
| Genre | Taktik |
| Hersteller | THQ |
| PC-Anforderung | Standard (S. 71) |
| Anzahl der Spieler | 1-2 (online) |
| Onlinefähig | ☑ |
| Langzeitmotivation | niedrig |
| Schwierigkeitsgrad | mittel |
| | http://www.fullspectrumwarrior.de/ |

Video Games Aktuell TOP-HIT

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☐ Lightgun ☐ |
| Headset | ☑ | Tastatur | ☐ Maus ☐ |
| Multitap | ☐ | Speichern | Speicherpunkte |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | englisch |
| USK | 16 | Spieldauer | 15 + Std. |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Völlig neuartige Spielerfahrung |
| ▲ | Hervorragend inszeniert |
| ▼ | Immer dieselben Angriffstaktiken |
| ▼ | Teilweise sehr lange Laufwege |
| Bild | Sehr sauberes und ruckelfreies Bild – aber leider kein 16:9-Modus. |
| | 1 GRAFIK |
| Ton | Hervorragender DD-5.1-Sound, mit realistischen Waffen-Geräuschen. |
| | 1 SOUND |
| 16 USK | Erfrischend innovatives Taktik-Spiel mit brillanter Grafik – lediglich die Angriffstaktiken im Kriegsgebiet ähnelt sich bei vielen Missionen. |
| | WERTUNG 1- |

# SHELLSHOCK: NAM'67

**Der neue Shooter aus dem Hause Eidos zeigt eindringlich, wie brutal und unerbittlich die Geschehnisse des Vietnam-Krieges waren.**

▲ **GENIAL DARGESTELLTER DSCHUNGEL:** Zusammen mit Ihrem Einsatz-Team durchkämmen Sie ein unwegsames Waldgebiet. Das blaue Viereck am Kompass rechts unten in der Ecke zeigt Ihnen die Lage des nächsten Einsatzortes an.

▲ **IN DECKUNG:** Im Schutz eines Baumstumpfes suchen wir nach einem Scharfschützen, der sich im Tal versteckt.

▲ **HEISSE ACTION:** Dieser aggressive Vietcong-Soldat will Sie mit seinem brandgefährlichen Flammenwerfer rösten.

Gewalt und blutige Metzeleien stoßen Sie ab? Dann überspringen Sie diesen Test und blättern Sie auf Seite 76 – der Artikel über "Shrek 2" ist eher nach Ihrem Geschmack. Warum? Eidos lieferte uns diesen Monat die Testversion von "Shellshock: NAM'67" – einem realistischen und nicht gerade zimperlichen Vietnam-Shooter.

**STORY:** In diesem schonungslosen Action-Shooter steuern Sie Ihren Helden aus Schulter-Perspektive durch eine Dschungel-Hölle, in der Ihnen das Blei nur so um die Ohren fliegt. Wie bereits der Titel verrät, spielt das Abenteuer im Jahr 1967 mitten im Vietnam-Krieg.

**SPIEL:** Entgegen aller vorab gemachten Aussagen des Entwicklers Guerrilla legt die Spielmechanik den Schwerpunkt weniger auf Taktik als auf geballte Action. Dementsprechend widerstandsfähig zeigt sich Ihr Held gegen die Kugeln seiner Gegner.

Steckt er einige Treffer ein, füllt sich eine Anzeige in Form eines Verwundetenabzeichens. Nach einiger Zeit regeneriert sich der Held und die Anzeige geht wieder zurück. Erst wenn sie komplett ausgefüllt ist, verletzten ihn weitere Treffer langfristig. Im harten Soldatenalltag erwarten Sie elf Missionen: Mal muss ein Kamerad aus den Händen des Vietcong befreit werden, mal säubern Sie ein Dorf von Bösewichtern und suchen dort nach Verstecken. Bei den harten Schusswechseln geht es ordentlich zur Sache. Das entsprechende Kaliber vorausgesetzt, sprengen gezielte Schüsse den Gegnern die Köpfe von den Schultern oder trennen ihnen Gliedmaßen vom Körper ab – ist eine derart übertriebene Gewaltdarstellung wirklich nötig?

Da hat uns die detaillierte Dschungel-Kulisse mit filigranem Buschwerk und einem unwegsamen Gelände mehr begeistert. Sogar die Modelle der Spielfiguren befinden sich auf sehr hohem Niveau. Allerdings gibt es auch hier einige moralisch nicht mehr vertretbare Einzelheiten: So liegen zum Beispiel auf den schmalen Dschungelwegen geköpfte Soldatenkörper – pfui!

**FAZIT: Das Videospiel hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits ist "Shellshock: NAM'67" ein wirklich guter Shooter – nicht herausragend, aber dennoch unterhaltsam. Andererseits steht dem eine übertriebene, wenn nicht sogar moralisch verwerfliche Gewaltdarstellung gegenüber. Wir versuchen dennoch objektiv zu bleiben und bewerten den Action-Shooter aufgrund seiner spieltechnischen Leistungen. Aber in Kinderhände gehört dieses Spiel auf alle Fälle nicht. MH**

## TESTERGEBNIS

**SHELLSHOCK: NAM'67**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | PC PC | PS2 PS2 | Xbox Xbox | GC |
| Erscheint | Juli '04 | Juli '04 | Juli '04 | |
| Preis | 50 Euro | 60 Euro | 60 Euro | |
| Zu beachten | Eventuell folgt noch eine für Deutschland lokalisierte Version. | | | |

| | |
|---|---|
| Genre | Action-Shooter |
| Hersteller | Eidos |
| PC-Anforderung | Einsteiger (S. 71) |
| Anzahl der Spieler | 1 |
| Onlinefähig | ☐ |
| Langzeitmotivation | niedrig |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| www.eidos.de | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☐ Lightgun ☐ |
| Headset | ☐ | Tastatur | ☐ Maus ☐ |
| Multitap | ☐ | Speichern | nach Level |
| Texte | englisch | Sprachausgabe | englisch |
| USK | 18 | Spieldauer | ca. 12 Std. |

GAMES AKTUELL TOP-HIT

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Detaillierte Dschungelkulisse |
| ▲ | Überzeugende Kriegsatmosphäre |
| ▼ | Übertriebene Gewaltdarstellung |
| ▼ | Kein Mehrspieler-Modus |
| Bild | Ein leichter Griesel-Filter lässt das Bild wie einen alten Film erscheinen. |
| Ton | Geniale Waffen- bzw. Explosionsgeräusche und super Surround-Sound. |

GRAFIK 1–

SOUND 2

"Shellshock: NAM'67" ist ein guter Action-Shooter, der mit seiner übertriebenen Gewaltdarstellung absolut nicht in Kinderhände gehört.

WERTUNG 2

# OBSCURE

**Seltsame Dinge geschehen in der Leafmore-Highschool. Seit Jahren schon verschwinden Schüler spurlos und tauchen nie wieder auf.**

▲ **WUCHTBRUMME:** Dieser widerliche Mutant kann sich kaum bewegen. Doch er ist nicht ungefährlich: Mit einer Hand öffnet er eine Hautfalte und entlässt einen Schwarm angriffslustiger Würmer auf Sie. Mit der anderen Pranke schlägt er nach Ihnen.

▲ **FÜNF FREUNDE:** Shannon, Ashley, Stan, Kenny und Josh (von links nach rechts) in einem Kerker unter der Schule.

▲ **SCHWARZE SEELE:** Sämtliche Monster sind von einer dunklen Schutzaura umgeben. Mit Licht zerstören Sie diese.

Seit den Erfolgen der Genre-Klassiker "Alone in the Dark" und "Resident Evil" sind viele Horror-Abenteuer erschienen. Die meisten spielten in ausgestorbenen Kleinstädten oder Landhäusern. In "Obscure" hingegen bricht das Grauen in einer amerikanischen Highschool aus – ähnlich wie im Gruselstreifen "The Faculty".

**STORY:** Eines Abends beobachtet Kenny, wie Mr. Friedman, der Direktor der Schule, durch einen geheimen Gang in einen Keller entschwindet. Kenny folgt ihm unauffällig. In den Gewölben trifft er einen abgemagerten, kahlköpfigen Jungen, wahnsinnig vor Angst. Als die beiden fliehen wollen, werden sie von widerwärtigen Monstern überwältigt. Am nächsten Tag bemerken Kennys Freunde Josh, Stan und Ashley und seine Schwester Shannon das Fehlen des Schulkameraden und beschließen, nach ihm zu suchen.

**SPIEL:** Sie erforschen das weitläufige Schulgelände stets gleichzeitig mit zwei Charakteren. Jede Figur besitzt eine bestimmte Fähigkeit: Shannon gibt Hinweise, Stan ist ein meisterhafter Schlossknacker, Ashley beherrscht einen starken Spezialangriff und Josh weiß, ob es in einem Raum noch etwas zu finden gibt oder nicht. Während Sie einen der Schüler steuern, folgt Ihnen der zweite automatisch – zumindest, wenn Sie alleine spielen. Sie können aber auch zusammen mit einem Freund spielen, der dann die Kontrolle über die andere Figur übernimmt. Zu zweit gruseln macht deutlich mehr Spaß. Schon nach wenigen Spielminuten treffen Sie auf Zombies und Mutanten, die empfindlich auf Licht reagieren. Um die Monster zu vernichten, strahlen Sie sie mit Ihrer Taschenlampe an und bearbeiten sie mit Knüppel, Pistole und Schrotflinte.

Muskelkraft und Reaktion ist jedoch nicht alles, was Sie zum Überleben brauchen. Diverse Rätsel verlangen Ihnen Phantasie und Kombinationsgabe ab. So zerstören Sie eine rostige Kette mit Säure oder suchen einen Schraubenzieher, mit dem Sie ein Lüftungsgitter öffnen können.

**FAZIT: Mit detaillierter Umgebungsgrafik und schönen Lichteffekten erzeugt "Obscure" eine beklemmende Atmosphäre, die einen so schnell nicht wieder loslässt. Fordernde Rätsel und aufregende Kämpfe sorgen für Kurzweil. Doch kaum hat einen das Spiel gepackt, ist es auch schon fast wieder vorbei. Knappe sechs Stunden für den ersten Durchgang sind eindeutig zu wenig. Wer nur gelegentlich zum Controller greift oder ein Spiel mehrmals durchspielt, wird mit "Obscure" glücklich. Hardcore-Zocker sind enttäuscht. CG**

## TESTERGEBNIS

**OBSCURE**

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | 17.06. | 17.06. | 17.06. | |
| Preis | 50 Euro | 60 Euro | 60 Euro | |
| Zu beachten | Der Test basiert auf der PS2-Version | | | |

| | |
|---|---|
| Genre | Horror-Adventure |
| Hersteller | Atari |
| PC-Anforderung | Standard (S. 71) |
| Anzahl der Spieler | 1-2 |
| Onlinefähig | ☐ |
| Langzeitmotivation | niedrig |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| www.atari.de | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☐ |
| Lightgun | ☐ | Headset | ☐ |
| Tastatur | ☐ | Maus | ☐ |
| Multitap | ☑ | Speichern | jederzeit |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | deutsch |
| USK | 18 | Spieldauer | ca. 6 Std. |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Sehr dichte Atmosphäre |
| ▲ | Zweispieler-Coop-Modus |
| ▼ | Spieldauer zu kurz, sehr linear |
| ▼ | Kamera manchmal ungünstig |
| Bild | Feine Texturen, stimmungsvolle Beleuchtung, klares Gesamtbild |
| Ton | Gruselige Umgebungsgeräusche und Monstergrunzer, Dolby PL II. |

Nervenaufreibendes Horror-Adventure mit bewährter Spielmechanik und interessanter Story. Leider sehr linear und zu kurz geraten.

GRAFIK 2+

SOUND 2+

WERTUNG 2

# DIRT TRACK DEVILS

## Lust auf eine kleine Schlammschlacht?

▲ **NETT:** Der Mount Rushmore lockert die sonst tristen Strecken ein wenig auf.

▲ **AM START:** Nur in den wenigen Sekunden nach dem Start ist das Feld geschlossen. Kurz danach wird's langweilig.

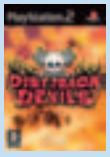
Kannst du es mit den sechs Dirt Track Devils und ihren schrillen Jeeps, Buggys und Trucks aufnehmen? Oder besser – willst du es überhaupt? Schließlich lässt diese PS2-Perle alle Tugenden eines guten Rennspiels vermissen. Grafik, Steuerung, Streckenanzahl und -design sind auf Minimal-Niveau. Außerdem hat man nach einer guten halben Stunde den Einzelspieler-Modus durch. Bei nur fünf Strecken mit einer durchschnittlichen Rundenzeit von 40 Sekunden auch kein Wunder! Das schlechte Fahrverhalten wird nur von den unsichtbaren Streckenbegrenzungen und den durchlässigen Bäumen übertroffen. Einzige Abwechslung sind die unterschiedlichen Straßenbeläge: Sand, Matsch, Schnee und Asphalt. Nur dumm, dass sich die Autos immer gleich verhalten. Wer die Leidensfähigkeit seines besten Freundes einmal überprüfen möchte, darf dies im technisch noch schwächeren Zweispieler-Splitscreen-Modus tun.

**FAZIT: Dirt Track Devils ist eine Zumutung für die PS2-Hardware. Selbst die erste Spielegeneration brachte bereits ansprechendere Titel hervor. Da sich weder Gegnerintelligenz noch ansprechendes Streckendesign in dieses Spiel verirrt haben, bleibt nur die Warnung: Finger weg!** **SH**

### TESTERGEBNIS

**DIRT TRACK DEVILS**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | | erhältlich | | |
| Preis | | 20 Euro | | |
| Zu beachten | Dieses Machwerk stammt ursprünglich aus Japan und wurde dort bereits 2002 verkauft. | | | |



| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | Offroad-Rennspiel | | |
| Hersteller | Midas | | |
| PC-Anforderung | Einsteiger (S. 71) | | |
| Anzahl der Spieler | 1 – 2 | | |
| Onlinefähig | ☐ | | |
| Langzeitmotivation | sehr niedrig | | |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar | | |
| www.midasinteractive.com | | | |
| Vibration ☑ | Lenkrad ☑ | Lightgun ☐ | |
| Headset ☑ | Tastatur ☑ | Maus ☑ | |
| Multitap ☑ | Speichern nach Level | | |
| Texte englisch | Sprachausgabe englisch | | |
| USK frei | Spieldauer 1 Std. | | |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Günstiger Preis |
| ▼ | Unrealistisches Fahrverhalten |
| ▼ | Unausgewogenes Fahrerfeld |
| ▼ | Nur sechs Strecken |
| Bild | Miese Texturen, kein Geschwindigkeitsgefühl und flimmernde Objekte. → GRAFIK 5+ |
| Ton | Die Elektro-Musik ist gut, doch die Fahrgeräusche sind lächerlich. → SOUND 4 |
| | Auch wenn man nur 20 Euro für diesen Racer ausgeben muss, ist es doch rausgeschmissenes Geld. Langweiliger kann ein Spiel kaum sein. → WERTUNG 5+ |

# MASHED

## Dieses Spiel weckt Erinnerungen an bessere "Micro Machines"-Zeiten.

▲ **AUTOBAHN:** Eine der Strecken erinnert bis hin zur Zufahrt frappant an Burnout.

▲ **LUFTANGRIFF:** Im Mehrspieler-Modus dürfen die ausgeschiedenen Spieler mit Raketen auf die Autos ballern.

Autos jagen in der Draufsicht über verwinkelte Strecken und beharken sich dabei gegenseitig mit dicken Wummen: "Mashed" ist der inoffizielle Nachfolger der "Micro Machines"-Reihe. Doch das an sich spaßige Spielprinzip täuscht nicht über grobe Mängel wie altbackene Grafik, ödes Streckendesign und konfuse Kameraführung hinweg.

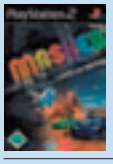
Zugegeben: Eigentlich wurde "Mashed" für den Spaß zu viert entworfen – und hier macht die Party-Raserei zumindest kurzfristig Laune. Meist geht es darum, den anderen Spielern so weit davonzufahren, dass sie nicht mehr am Bildschirm zu sehen sind. Varianten davon sind das beliebte Flaggen erobern und "Räuber und Gendarm" spielen. Besonderer Gag: Wer ausscheidet, darf als Zuschauer die noch Mitfahrenden aus der Luft beschießen. So richtig ab geht "Mashed" aber auch als Multi nicht, zumal hier die völlig einfallslos gestalteten Pisten besonders sauer aufstoßen.

**FAZIT: Heute reicht es nicht mehr, auf den puren Spaßfaktor eines Multiplayer-Matches zu setzen. Der ist zwar bei "Mashed" zumindest ansatzweise vorhanden, doch auf Dauer trüben die großen handwerklichen Schwächen den Spielgenuss deutlich.** **MG**

### TESTERGEBNIS

**MASHED**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | 24.06. | 24.06. | 24.06. | |
| Preis | 45 Euro | 55 Euro | 55 Euro | |
| Zu beachten | Für 60 Euro ist ein PS2-Bundle erhältlich, das zusätzlich zum Spiel ein Multitap enthält. | | | |



| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre | Action-Rennspiel | | |
| Hersteller | Empire | | |
| PC-Anforderung | Einsteiger (S. 71) | | |
| Anzahl der Spieler | 1-4 | | |
| Onlinefähig | ☐ | | |
| Langzeitmotivation | mittel | | |
| Schwierigkeitsgrad | mittel | | |
| www.empireinteractive.de | | | |
| Vibration ☑ | Lenkrad ☐ | Lightgun ☐ | |
| Headset ☐ | Tastatur ☐ | Maus ☐ | |
| Multitap ☑ | Speichern automatisch | | |
| Texte deutsch | Sprachausgabe deutsch | | |
| USK 12 | Spieldauer 20 Std. | | |

| | |
|---|---|
| Pro & Contra ▲ | Macht zu dritt oder viert viel Laune |
| ▲ | Witzige "Luftschlag"-Idee |
| ▼ | Grafik und Motorensound ganz übel |
| ▼ | Öde Strecken, langweilige Spielmodi |
| Bild | Die Grafik ist hässlich und auch technisch um Jahre zurück. → GRAFIK 4– |
| Ton | 08/15-Musik, passable Soundeffekte, schwache Motorengeräusche → SOUND 4+ |
| | Die Wertung gilt allein dem Multiplayer-Gelage: Solo macht dieser Fun-Racer keinen Spaß, aber zu viert ist Mashed kurzfristig eine Gaudi. → WERTUNG 3+ |

# SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

## Im Aufstieg befindliche Serie zu einem im Abstieg befindlichen Sport.

▲ **SCHEIBENSCHIESSEN:** Im Training verbessern Sie die Werte Ihres Spielers.

▲ **VIERERPACK:** Promi-Doppel (hier mit Hewitt und Kournikowa) und Hartplätze sind eine ideale Kombi für tolle Ballwechsel.

Langweilige Jungstars und profillose No-Names, die sich ins Halbfinale von Grand-Slam-Turnieren stümpern: In diesen traurigen Tennis-Tagen greift man lieber selbst zum Schläger. Wer sich jedoch ungern roten Sand aus den Schuhen klopft, kann mit Namcos "Smash Court Tennis Pro Tournament 2" auch virtuell erstklassige Bälle übers Netz dreschen.

Im Vergleich zum PS2-Platzhirschen "Virtua Tennis 2" gehört "Smash Court" eher in die Sim-Kategorie: Die abwechslungsreichen Ballwechsel erfordern auch taktisches Geschick – und hin und wieder etwas Ausdauer, denn die Gewinn-Schläge schüttelt man nicht eben mal so aus dem Handgelenk. Wer ein zu hohes Risiko eingeht, dessen Bälle landen schnell im Aus. Dem Trend der Zeit folgend dürfen Sie eine komplette Karriere verfolgen. Sie bauen einen Nachwuchsspieler auf und schicken ihn über mehrere Jahre hinweg auf große Turnier-Tour.

**FAZIT: An "Virtua Tennis 2" oder gar "Top Spin" kommt das zweite "Smash Court Tennis" nicht heran. Wenn Sie eine PS2 haben und statt Bumbum-Tennis lieber eine ausgefeilte Sportsim genießen, können Sie Ihrem Händler dennoch getrost per Vorhand 60 Euro auf den Tresen schieben. MG**

**TESTERGEBNIS**

**SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| System | PC | PS | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | | | erhältlich | | |
| Preis | | | 60 Euro | | |

Zu beachten: Es wird keine Umsetzung für andere Systeme geben.

| | |
|---|---|
| Genre | Sport |
| Hersteller | Sony |
| PC-Anforderung | – |
| Anzahl der Spieler | 1-4 |
| Onlinefähig | ☐ |
| Langzeitmotivation | hoch |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| www.namco.com | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☐ |
| Lightgun | ☐ | Headset | ☐ |
| Tastatur | ☐ | Maus | ☐ |
| Multitap | ☑ | Speichern | nach Match |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | deutsch |
| USK | frei | Spieldauer | ca. 30 Std. |

Pro & Contra:
- ▲ Spannende, kurzweilige Ballwechsel
- ▲ Ausgefeilte, dennoch simple Steuerung
- ▼ Spieler etwas grob gestaltet
- ▼ Karriere-Modus arm an Abwechslung

Bild: Spieler und Plätze etwas detailarm, 16:9-Modus. **2 – GRAFIK**

Ton: Dudelige Musik, gute Soundeffekte. **3+ SOUND**

Das letzte Quäntchen Genialität fehlt, doch als ernst zu nehmende Tennissimulation ist "Smash Court 2" auf der PS2 ohne Konkurrenz. **2+ WERTUNG**

# MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

## Chaos auf dem Grün: Nintendos Rasselbande stürmt den Golfplatz.

▲ **GUT GETROFFEN:** Schicke Lichteffekte zeigen optimal ausgeführte Schläge an.

▲ **RUHE BEWAHREN:** Beim Putten will die Schlagstärke wohl dosiert werden, was viel Fingerspitzengefühl erfordert.

Mit "Mario Golf Toadstool Tour" erlebt der Nintendo-64-Klassiker "Mario Golf" eine Neuauflage auf dem GameCube. Neben den Klempner-Brüdern Mario und Luigi schwingen eine Vielzahl weiterer beliebter Nintendo-Charaktere wie Yoshi, Wario und Donkey Kong die Eisen.

Anders als in den Simulationen der "Tiger Woods"-Reihe von Electronic Arts schlägt man in Nintendos Golfspektakel nicht mit dem Analog-Stick, sondern mit der klassischen Dreiklick-Steuerung. Blutige Anfänger können zudem auf eine einfachere Variante zurückgreifen, bei der sie zum Abschlag nur zwei Mal drücken müssen.

Neben weitgehend konventionellen Golfplätzen bietet der Titel Fantasie-Kurse mit Elementen, die aus anderen "Mario"-Titeln bekannt sind, beispielsweise Warp-Röhren und wild gewordene Kettenhunde. Außerdem sorgen kurzweilige Spielmodi für Abwechslung – Sie müssen Bälle durch schwebende Ringe befördern oder damit möglichst viele Münzen einsammeln.

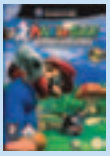
**FAZIT: Hinter der Nintendo-typischen, niedlichen Fassade versteckt sich ein erstaunlich anspruchsvolles Golfspiel, das Einsteiger und Profis gleichermaßen fordert. Besonders mit mehreren Spielern macht ein Ausflug auf den Golfplatz immer wieder Spaß. FK**

**TESTERGEBNIS**

**MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| System | PC | PS | PS2 | Xbox | GC |
| Erscheint | | | | | erhältlich |
| Preis | | | | | 60 Euro |

Zu beachten: Im September erscheint "Mario Gold Advance Tour" für den GBA.



| | |
|---|---|
| Genre | Golf |
| Hersteller | Nintendo |
| PC-Anforderung | – |
| Anzahl der Spieler | 1-4 |
| Onlinefähig | ☐ |
| Langzeitmotivation | hoch |
| Schwierigkeitsgrad | einstellbar |
| www.nintendo.de | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Vibration | ☑ | Lenkrad | ☐ |
| Lightgun | ☐ | Headset | ☐ |
| Tastatur | ☐ | Maus | ☐ |
| Multitap | ☐ | Speichern | jederzeit |
| Texte | deutsch | Sprachausgabe | englisch |
| USK | frei | Spieldauer | unbegrenzt |

Pro & Contra:
- ▲ Überzeugende Spielmechanik
- ▲ Gelungene Mehrspieler-Modi
- ▲ Witzige Präsentation
- ▼ Keine analogen Abschläge

Bild: Keine sensationelle, aber dennoch sehr saubere und hübsche Optik. **2 GRAFIK**

Ton: Eingängige Melodien im bekannten "Mario"-Stil, witzige Sprachsamples. **2 SOUND**

"Mario Golf" ist eine sehr gut gelungene Mischung aus Simulation und Fun-Golf, die speziell im Mehrspieler-Modus für gute Stimmung sorgt. **2+ WERTUNG**

# VGA BESTENLISTE

## TOPSPIELE

### ACTION

**GTA: VICE CITY (DT.)**
TAKE 2 — PC, PS2, Xbox, GC — 1

**MAX PAYNE 2**
TAKE 2 — PC, PS2, Xbox, GC — 1-

**HITMAN: CONTRACTS**
EIDOS — PC, PS2, Xbox, GC — 1-

### EGO-SHOOTER

**FAR CRY (DT.)**
UBISOFT — PC — 1

**UNREAL TOURNAMENT 2004**
ATARI — PC — 1

**HALO**
MICROSOFT — PC, Xbox — 1

### ACTION-ADVENTURE

**METROID PRIME**
NINTENDO — GC — 1

**SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW**
UBISOFT — PC, PS2, Xbox, GC — 1

**METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE**
KONAMI — PC, PS2, Xbox, GC — 1

### HORROR-ADVENTURE

**SILENT HILL 3**
KONAMI — PC, PS2, GC — 1

**RESIDENT EVIL ZERO**
CAPCOM — GC — 1-

**LEGACY OF KAIN: DEFIANCE**
EIDOS — PS2, Xbox, GC — 1-

## ACTION

Die Action-Sparte ist qualitativ und quantitativ so stark besetzt wie kaum ein anderes Genre. Hier dürfen Sie aus dem Vollen schöpfen.

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| Battlefield 1942 | PC | Ego-Shooter | 1 | 6/2003 |
| Battlefield Vietnam | PC | Taktik-Shooter | 1 | 5/2004 |
| Call of Duty | PC | Ego-Shooter | 1 | 12/2003 |
| Castlevania | PS2 | Action | 1- | 3/2004 |
| Freedom Fighters | PC, PS2, Xbox, GC | Action | 1- | 10/2003 |
| Grand Theft Auto: Vice City (dt.) | PC, PS2, Xbox | Action | 1 | 8/2003 |
| Far Cry (dt.) | PC | Ego-Shooter | 1 | 5/2004 |
| Halo | PC, Xbox | Ego-Shooter | 1 | 6/2003 |
| Hitman: Contracts | PC, PS2, Xbox | Stealth-Action | 1- | 6/2004 |
| Max Payne 2: The Fall of Max Payne | PC, PS2, Xbox | Action | 1- | 12/2003 |
| Medal of Honor: Frontline | PS2, Xbox, GC | Ego-Shooter | 1 | 6/2003 |
| Onimusha 3: Demon Siege | PS2 | Action | 1 | 7/2004 |
| Panzer Dragoon Orta | Xbox | Shoot'em-Up | 1- | 6/2003 |
| Planetside | PC | Ego-Shooter | 1 | 8/2003 |
| Rainbow Six 3 | Xbox | Taktik-Shooter | 1- | 1/2004 |
| Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy | PC, Xbox | Ego-Shooter | 1 | 11/2003 |
| TimeSplitters 2 | PS2, Xbox, GC | Ego-Shooter | 1 | 6/2003 |
| Transformers | PS2 | Action | 1- | 6/2004 |
| Tron 2.0 | PC | Action | 1- | 11/2003 |
| True Crime: Streets of LA | PC, PS2, Xbox | Action | 1- | 12/2003 |
| Unreal Tournament 2004 | PC | Ego-Shooter | 1 | 5/2004 |
| XIII | PC, PS2, Xbox | Ego-Shooter | 1- | 4/2004 |
| Full Spectrum Warrior | PC, Xbox | Taktik-Shooter | 1- | 7/2004 |
| **WERTUNG "GUT"** | | | | |
| Painkiller (dt.) | PC, Xbox | Ego-Shooter | 2+ | 6/2004 |
| Van Helsing | PS2, Xbox | Action | 2+ | 6/2004 |

## ACTION-ADVENTURE

Actionreich und finster sind die Spiele aus dem Bereich Action- und Horror-Adventure. Besonders stark zeigen sich hier die Konsolen.

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| Beyond Good & Evil | PC, PS2, Xbox, GC | Action-Adventure | 1- | 1/2004 |
| Eternal Darkness: Sanity's Requiem | GC | Action-Adventure | 1 | 6/2003 |
| Legacy of Kain: Defiance | PS2, Xbox, GC | Horror-Adventure | 1- | 3/2004 |
| Mafia | PC, PS2 | Action-Adventure | 1 | 6/2003 |
| Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty | PS2 | Action-Adventure | 1 | 11/2003 |
| Metal Gear Solid 2: Substance | PC, PS2, Xbox | Action-Adventure | 1 | 6/2003 |
| Metal Gear Solid: The Twin Snakes | GC | Action-Adventure | 1- | 4/2004 |
| Metroid Prime | GC | Action-Adventure | 1 | 6/2003 |
| Onimusha 2: Samurai's Destiny | PS2 | Action-Adventure | 1- | 6/2003 |
| Prince of Persia: The Sands of Time | PC, PS2, Xbox, GC | Action-Adventure | 1- | 12/2003 |
| Resident Evil | GC | Horror-Adventure | 1- | 6/2003 |
| Resident Evil: Zero | GC | Horror-Adventure | 1- | 6/2003 |
| Silent Hill 3 | PC, PS2 | Horror-Adventure | 1 | 6/2003 |
| Splinter Cell | PC, PS2, Xbox, GC | Action-Adventure | 1 | 6/2003 |
| Splinter Cell: Pandora Tomorrow | PC, PS2, Xbox, GC | Action-Adventure | 1 | 5/2004 |
| The Legend of Zelda: The Wind Waker | GC | Action-Adventure | 1 | 6/2003 |

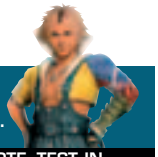
Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

# DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.

## RENNSPIELE

Egal ob nun nervenaufreibende Verfolgungsjagden oder der sportliche Wettstreit eines F1-Rennens: Hier finden Sie das richtige Spiel.

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| Colin McRae Rally 4 | PC PS2 XBOX GC | Offroad-Rennspiel | 1 | 10/2003 |
| DTM Race Driver 2 | PC XBOX | Rennsimulation | 1 | 5/2004 |
| F-Zero GX | GC | Action-Rennspiel | 1- | 12/2003 |
| F1 2002 | PC PS2 XBOX GC | Formel1-Rennspiel | 1- | 6/2003 |
| Gran Turismo 3: A-spec | PS2 | Rennsimulation | 1 | 6/2003 |
| Grand Prix 4 | PC | Formel1-Rennspiel | 1- | 6/2003 |
| Nascar Racing 2003 Season | PC | Rennsimulation | 1- | 6/2003 |
| Need for Speed: Underground | PC PS2 XBOX GC | Action-Rennspiel | 1 | 12/2003 |
| Project Gotham Racing 2 | XBOX | Rennsimulation | 1 | 1/2004 |
| RalliSport Challenge 2 | XBOX | Offroad-Rennspiel | 1 | 6/2004 |
| WRC 3 | PS2 | Offroad-Rennspiel | 1- | 1/2004 |
| **WERTUNG "GUT"** | | | | |
| Burnout 2 | PS2 XBOX GC | Action-Rennspiel | 2+ | 11/2003 |
| DTM Race Driver Director's Cut | PC XBOX | Rennsimulation | 2+ | 6/2003 |
| Formel Eins 2003 | PS2 | Formel1-Rennspiel | 2 | 8/2003 |
| Grand Prix Challenge | PC PS2 | Formel1-Rennspiel | 2 | 6/2003 |
| Gran Turismo 4: Prologue | PS2 | Rennsimulation | 2+ | 5/2004 |
| Mario Kart Double Dash!! | GC | Action-Rennspiel | 2+ | 12/2003 |
| Midnight Club 2 | PC PS2 XBOX | Action-Rennspiel | 2 | 6/2003 |
| Moto GP 2 | PC XBOX | Rennsimulation | 2 | 6/2003 |
| MTX: Mototrax | PS2 XBOX | Offroad-Rennspiel | 2+ | 5/2004 |
| MX Unleashed | PS2 XBOX | Offroad-Rennspiel | 2+ | 5/2004 |
| Need For Speed: Hot Pursuit 2 | PC PS2 XBOX GC | Action-Rennspiel | 2+ | 6/2003 |
| Splashdown 2: Rides Gone Wild | PS2 | Action-Rennspiel | 2+ | 11/2003 |
| Wipeout Fusion | PS2 | Action-Rennspiel | 2+ | 6/2003 |
| World Racing | PC PS2 XBOX GC | Rennsimulation | 2 | 10/2003 |



## ROLLENSPIELE

Wer gerne mit magischen Zweihändern in dunklen Höhlen mächtige Drachen niederstreckt, der findet bei den Rollenspielen seinen Favoriten.

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| Baldur's Gate 2 | PC | Rollenspiel | 1 | 6/2003 |
| Champions of Norrath | PS2 | Action-Rollenspiel | 1- | 5/2004 |
| Diablo 2 | PC | Rollenspiel | 1- | 6/2003 |
| Final Fantasy X | PS2 | Rollenspiel | 1- | 6/2003 |
| Flucht von Monkey Island | PC PS2 | Adventure | 1- | 6/2003 |
| Morrowind | PC XBOX | Rollenspiel | 1- | 6/2003 |
| Phantasy Star Online Episode I & II | XBOX GC | Online-Rollenspiel | 1- | 8/2003 |
| Sacred | PC | Action-Rollenspiel | 1- | 3/2004 |
| Star Wars Knights of the old Republic | PC XBOX | Rollenspiel | 1 | 10/2003 |
| **WERTUNG "GUT"** | | | | |
| Baldur's Gate: Dark Alliance 2 | PS2 XBOX | Rollenspiel | 2 | 1/2004 |
| Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache | PC PS2 XBOX | Adventure | 2+ | 1/2004 |
| Dark Chronicle | PS2 | Rollenspiel | 2+ | 10/2003 |
| Everquest Online Adventures | PS2 | Online-Rollenspiel | 2 | 2/2004 |
| Fallout: Brotherhood of Steel | PC XBOX | Rollenspiel | 2 | 2/2004 |
| Final Fantasy X-2 | PS2 | Rollenspiel | 2+ | 3/2004 |

# TOPSPIELE

## ACTION-RENNSPIEL

**NEED FOR SPEED UNDERGROUND**
1 | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

**F-ZERO GX**
1- | NINTENDO | GC

**BURNOUT 2**
2+ | ACCLAIM | PS2 XBOX GC

## RENNSIMULATION

**DTM RACE DRIVER 2**
1 | CODEMASTERS | PC XBOX

**GRAN TURISMO 3: A-SPEC**
1 | SONY | PS2

**NASCAR RACING 2003 SEASON**
1- | VIVENDI | PC

## OFFROAD

**COLIN MCRAE RALLY 4**
1 | CODEMASTERS | PC PS2 XBOX GC

**RALLISPORT CHALLENGE 2**
1 | MICROSOFT | XBOX

**WRC 3**
1- | SONY | PS2

## ROLLENSPIEL

**STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REP.**
1 | LUCAS ARTS | PC XBOX

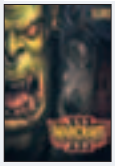
**BALDUR'S GATE 2**
1 | INTERPLAY | PC

**CHAMPIONS OF NORRATH**
1- | UBISOFT | PS2

# VGA BESTENLISTE

## TOPSPIELE

### STRATEGIE



**WARCRAFT 3**
VIVENDI — PC — 1

**SPELLFORCE**
JOWOOD — PC — 1

**C&C GENERÄLE: STUNDE NULL**
ELECTRONIC ARTS — PC — 1-

### SIMULATION

**FALCON 4.0**
HASBRO — PC — 1-

**IL-2 FORGOTTEN BATTLES**
UBISOFT — PC — 1-

**DIE SIMS BRECHEN AUS**
ELECTRONIC ARTS — PC, PS2, XBOX, GC — 1-

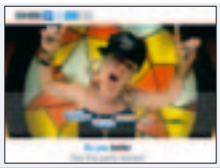
### BEAT'EM-UP

**SOUL CALIBUR 2**
EA/NINTENDO — PS2, XBOX, GC — 1

**VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION**
SONY — PS2 — 1

**DEAD OR ALIVE 3**
MICROSOFT — XBOX — 1-

### GESCHICKLICHKEIT



**SINGSTAR**
SONY — PS2 — 1-

**SUPER MONKEY BALL**
SEGA — GC — 2

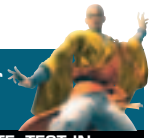
**HARRY POTTER QUIDDITCH-WM**
ELECTRONIC ARTS — PC, PS2, XBOX, GC — 2

## STRATEGIE/SIMULATION

Dank Maussteuerung, Festplattenunterstützung und hochauflösender Grafik sind Strategiespiele die Domäne der PCs.

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| Age of Mythology | PC | Echtzeit-Strategie | 1 | 6/2003 |
| Anno 1503 | PC | Aufbau-Strategie | 1- | 6/2003 |
| C&C Generäle: Stunde Null | PC | Echtzeit-Strategie | 1- | 12/2003 |
| Civilization 3 | PC | Runden-Strategie | 1- | 6/2003 |
| Codename: Panzers | PC | Echtzeit-Strategie | 1- | 7/2004 |
| Die Sims brechen aus | PS2, XBOX, GC | Simulation | 1- | 1/2004 |
| Eurofighter Typhoon | PC | Flug-Simulation | 1- | 6/2003 |
| Falcon 4.0 | PC | Flug-Simulation | 1- | 6/2003 |
| IL-2 Forgotten Battles | PC | Flug-Simulation | 1- | 8/2003 |
| Pikmin | GC | Echtzeit-Strategie | 1- | 6/2003 |
| Spellforce: The Order of Dawn | PC | Echtzeit-Strategie | 1 | 1/2004 |
| Warcraft 3 | PC | Aufbau-Strategie | 1 | 6/2003 |
| **WERTUNG "GUT"** | | | | |
| Castlestrike | PC | Echtzeit-Strategie | 2+ | 3/2004 |
| Dynasty Tactics 2 | PS2 | Runden-Strategie | 2 | 2/2004 |
| Fußballmanager 2004 | PC, PS2, XBOX | Fußball-Manager | 2 | 1/2004 |
| Goblin Commander | PS2, XBOX, GC | Echtzeit-Strategie | 2 | 5/2004 |
| Harvest Moon | GC | Simulation | 2+ | 5/2004 |
| Lock On | PC | Flug-Simulation | 2 | 2/2004 |
| Port Royale 2 | PC | Echtzeit-Strategie | 2+ | 6/2004 |

## BEAT'EM-UP



Nur auf den Konsolen – und auf der PlayStation2 im Speziellen – findet der Prügelfan genügend Auswahl für gepflegte Kämpfe Mann gegen Mann.

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| Dead or Alive 2 | PS2 | Beat'em-Up | 1- | 6/2003 |
| Dead or Alive 3 | XBOX | Beat'em-Up | 1- | 6/2003 |
| Soul Calibur 2 | PS2, XBOX, GC | Beat'em-Up | 1 | 10/2003 |
| Tekken 4 | PS2 | Beat'em-Up | 1- | 6/2003 |
| Virtua Fighter 4 Evolution | PS2 | Beat'em-Up | 1 | 8/2003 |
| **WERTUNG "GUT"** | | | | |
| Def Jam Vendetta | PS2, GC | Wrestling | 2+ | 8/2003 |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance | PS2, XBOX, GC | Beat'em-Up | 2+ | 6/2003 |
| Super Smash Bros. Melee | GC | Beat'em-Up | 2+ | 6/2003 |
| WWE Smackdown! Here comes the Pain! | PC | Wrestling | 2+ | 1/2004 |

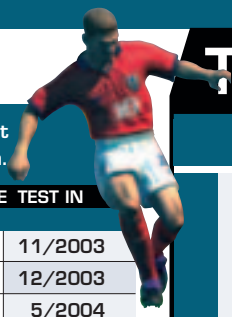
## GESCHICKLICHKEIT/DENKSPIEL

Wer gerne alleine oder in lustiger Runde seine Fingerfertigkeit unter Beweis stellt, wird bei der folgenden Auswahl fündig:

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| Singstar | PS2 | Musikspiel | 1- | 7/2004 |
| **WERTUNG "GUT"** | | | | |
| Dog's Life | PS2 | Geschicklichkeit | 2 | 12/2003 |
| Harry Potter Quidditch-WM | PC, PS2, XBOX, GC | Geschicklichkeit | 2 | 1/2004 |
| Super Bust-a-Move 2 | GC | Geschicklichkeit | 2 | 11/2003 |
| Super Monkey Ball | GC | Geschicklichkeit | 2 | 6/2003 |
| You dont't know Jack 4 | PC | Denkspiel | 2 | 11/2003 |

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

# DIE BESTEN TESTS DER VERGANGENEN MONATE NACH GENRES GEORDNET. SO FINDEN SIE SCHNELL DAS PASSENDE SPIEL.



## SPORT

Egal ob Fußball, Golf, Tennis oder American Sports. Das Sport-Genre bietet von knallharten Simulationen bis hin zu witzigen Fun-Versionen viele Facetten.

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| ESPN NFL Football | PC PS2 XBOX GC | American Football | 1 | 11/2003 |
| ESPN NHL Hockey | PC PS2 XBOX GC | Eishockey | 1- | 12/2003 |
| Fight Night 2004 | PC PS2 XBOX GC | Boxen | 1- | 5/2004 |
| Madden NFL 2004 | PC PS2 XBOX GC | American Football | 1 | 10/2003 |
| NHL 2004 | PC PS2 XBOX GC | Eishockey | 1- | 12/2003 |
| Pro Evolution Soccer 3 | PC PS2 | Fußball | 1 | 11/2003 |
| Tiger Woods PGA Tour 2003 | PC PS2 XBOX GC | Golf | 1- | 6/2003 |
| Top Spin | XBOX | Tennis | 1 | 1/2004 |
| **WERTUNG "GUT"** | | | | |
| All-Star Baseball 2004 | PS2 | Baseball | 2 | 6/2003 |
| Anstoß Action | PC | Fußball | 2 | 6/2003 |
| ESPN NBA Basketball | PS2 XBOX | Basketball | 2+ | 11/2003 |
| FIFA Football 2004 | PC PS2 XBOX GC | Fußball | 2 | 12/2003 |
| Links 2004 | PC | Golf | 2 | 6/2003 |
| Mario Golf Toadstool Tour | GC | Golf | 2+ | 7/2004 |
| NBA Live 2004 | PC PS2 XBOX GC | Basketball | 2+ | 12/2003 |
| NBA Street Vol.2 | PS2 XBOX GC | Basketball | 2+ | 6/2003 |
| Smash Court Tennis Pro Tour 2 | PS2 | Tennis | 2+ | 7/2004 |
| RTL Skispringen 2004 | PC PS2 | Wintersport | 2 | 12/2003 |
| Virtua Tennis 2 | PS2 | Tennis | 2+ | 6/2003 |

## TRENDSPORT

Nicht nur bei der jungen Generation sind Skateboards, Snowboards und Inliner beliebt. Selbst ältere Zocker haben Spaß mit Tony Hawk und Co.

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| Aggressive Inline | PS2 XBOX GC | Inline | 1- | 6/2003 |
| Jet Set Radio Future | XBOX | Inline | 1- | 6/2003 |
| SSX 3 | PS2 XBOX GC | Snowboard | 1 | 12/2003 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | PC PS2 XBOX GC | Skateboard | 1 | 6/2003 |
| Tony Hawk's Underground | PS2 XBOX GC | Skateboard | 1 | 12/2003 |
| **WERTUNG "GUT"** | | | | |
| 1080° Avalanche | GC | Snowboard | 2+ | 1/2004 |
| Airblade | PS2 | Skateboard | 2 | 6/2003 |
| Amped 2 | XBOX | Snowboard | 2+ | 12/2003 |
| Disney's: Extreme Skate Adventure | PS2 XBOX GC | Skateboard | 2+ | 11/2003 |

## JUMP'N'RUN

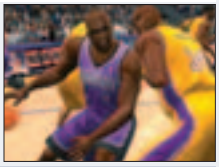
Das klassische Jump'n'Run-Genre ist zwar langsam am Aussterben, doch noch immer gibt es echte Highlights für alle Konsolen.

| TITEL | SYSTEM | GENRE | NOTE | TEST IN |
|---|---|---|---|---|
| **WERTUNG "SEHR GUT"** | | | | |
| Jak & Daxter: The Precursor Legacy | PS2 | Jump'n'Run | 1 | 6/2003 |
| Jak 2: Renegade | PS2 | Jump'n'Run | 1- | 11/2003 |
| Kya: Dark Lineage | PS2 | Jump'n'Run | 1- | 1/2004 |
| Ratchet & Clank 2 | PS2 | Jump'n'Run | 1 | 1/2004 |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc | PC PS2 XBOX GC | Jump'n'Run | 1- | 6/2003 |
| Sly Raccoon | PS2 | Jump'n'Run | 1- | 6/2003 |
| Super Mario Sunshine | GC | Jump'n'Run | 1- | 6/2003 |

Rot hinterlegte Spiele sind neu in der Bestenliste.

# TOPSPIELE

## BASKETBALL



**ESPN NBA BASKETBALL**
2+ | SEGA | PC PS2 XBOX GC

**NBA LIVE 2004**
2+ | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

**NBA STREET VOL.2**
2+ | ELECTRONIC ARTS | PS2 XBOX GC

## FUSSBALL

**PRO EVOLUTION SOCCER 3**
1 | KONAMI | PC PS2

**ANSTOSS ACTION**
1- | ASCARON | PC

**FIFA FOOTBALL 2004**
2 | ELECTRONIC ARTS | PC PS2 XBOX GC

## TRENDSPORT

**TONY HAWK'S UNDERGROUND**
1 | ACTIVISION | PS2 XBOX GC

**SSX 3**
1 | ELECTRONIC ARTS | PS2 XBOX GC

**JET SET RADIO FUTURE**
1- | SEGA | XBOX

## JUMP'N'RUN

**RATCHET & CLANK 2**
1 | SONY | PS2

**JAK 2: RENEGADE**
1- | SONY | PS2

**SUPER MARIO SUNSHINE**
1- | NINTENDO | GC

# AKTUELLE HARDWARE

## HARDWARE-TICKER

### TERRATEC STELLT GRAFIKKARTENVERKAUF EIN

Nachdem vor einigen Monaten bereits die Firma Guillemot die Produktion ihrer Grafikkarten unter dem Hercules-Label eingestellt hatte, zieht sich nun auch der deutsche Hardware-Hersteller Terratec aus dieser Hardware-Sparte zurück. Die Produktion wurde mit sofortiger Wirkung eingestellt, Besitzer eine Terratec-Grafikkarte sollen weiterhin durch den Kundensupport betreut werden. +++

▲ **AUSSTIEG:** Keine Grafikkarten mehr von Terratec.

### WETTRÜSTEN

AMD dreht an der Leistungsschraube und bringt mit dem Athlon 64 3800+, 3700+, 3500+ und dem Athlon 64 FX-53 gleich vier neue Prozessoren in die Läden. In den ersten Benchmarks machen die neuen Highend-Chips eine sehr gute Figur und lassen Intels aktuelle Pentium4-Prozessoren hinter sich. Allerdings hat Intel mit dem Pentium-4-Prozessor 3,6 GHz und 3,8 GHz ebenfalls neue Modelle am Start, es bleibt also spannend. +++

### BENQ X-TOUCH TASTATUREN

Die Firma Benq stellt zwei neue Tastaturen mit einer interessanten Neuerung vor: Bei den Modellen X-Touch 120 (20 Euro) und X-Touch 800 (25 Euro) sind die Tasten nicht wie üblich mittig, sondern x-förmig an vier Punkten befestigt. Dies soll nerviges Tastenklappern beenden und höheren Komfort beim Tippen bringen. +++

### LUMINOUS MAUSPAD

Schicke Mausmatte: Das blau schimmernde Luminous Pad von Sharkoon wird von zwei LEDs beleuchtet, die in den Acryl-Rahmen des Pads integriert sind. Den Strom bezieht es aus einem USB-Port. Das qualitativ hochwertige Kunststoff-Pad ist zum Preis von 19,99 Euro erhältlich.

▲ **SCHICK:** Sharkoons Pad ist ein echter Hingucker.

## NEUES ACTION-REPLAY-MAX

Die neueste Version des populären Schummelmoduls aus dem Hause Datel erweitert das bisherige Top-Modell Action-Replay-MAX um viele interessante Features. So lassen sich mit der beiliegenden PC-Software CDs mit MP3s und Videos im DivX-Format erstellen. Diese können Sie anschließend auf Ihrer PS2 abspielen – ohne dass Modifikationen an der PS2 nötig werden. Also bleiben alle Garantieansprüche erhalten.

Darüber hinaus verspricht der Hersteller neben einem umfangreichen und erweiterbaren Cheat-Repertoire weitere neue Anwendungen wie einen Online-Chat. Unser Test des neuen AR-MAX, das auch als Bundle mit dem rechts vorgestellten Max Drive in die Läden kommen wird, folgt in Kürze.

◄ **NEU:** Mit dem AR-MAX lassen sich auf der PS2 künftig MP3s und Videos abspielen.

**HARDWARE**
**ACTION-REPLAY-MAX**

| | |
|---|---|
| System | PS2 |
| Hersteller | Datel |
| Preis | ca. 30 Euro |

Viel versprechende, aufgebohrte Version des beliebten Cheat-Moduls.

## MAX DRIVE

▲ **PS2-VERSION:** Diese wandert in einen der USB-Ports.

Ist der Speicherplatz auf Ihrer Memory Card knapp, doch auf der Festplatte Ihres PCs ist noch viel Platz? Dann bietet Ihnen Bigben mit dem neuen MAX Drive eine interessante Speicherlösung: Der USB-Stick mit 16 MB Speicher ermöglicht das Übertragen von Spielständen von PS2 und Xbox auf den PC, um sie dort dauerhaft zu archivieren. Darüber hinaus können Sie mit Hilfe der beiliegenden PC-Software Spielstände aus dem Internet herunterladen. Kleiner Wermutstropfen: Die PS2 erkennt den Stick nicht als Memory Card; daher müssen Sie Spielstände mit Hilfe der Software zunächst auf eine Memory-Card kopieren, damit sie im Spiel geladen werden können.

▲ **ADAPTER:** Die Xbox-Variante wird per mitgeliefertem Kabel angeschlossen.

**HARDWARE**
**MAX DRIVE**

| | |
|---|---|
| System | PS2 Xbox |
| Hersteller | Datel / Bigben Interactive |
| Preis | 30 Euro |
| Verarbeitung | ●●●○○ |
| Ergonomie | ●●●●○ |
| GESAMT | 2 |

Clevere Speicherlösung mit Download-Funktion für neue Spielstände.

## TRUSTMASTER
### ENZO FERRARI FORCE GT

Das neue "Enzo Ferrari Force GT" wird offiziell zwar nur als PS2-kompatibel angepriesen, findet dank USB-Stecker aber auch am heimischen PC Anschluss. Dort funktioniert es tadellos, nach Software-Installation sogar mit Force-Feedback-Unterstützung. Für die nächste Ausgabe werden wir das 90 Euro teure Lenkrad einer ausgiebigen Probefahrt unterziehen.

▼ **KOMBI:** PS2- und PC-kompatibel.

**HARDWARE**
**FERRARI FORCE GT**

| | |
|---|---|
| System | PC PS2 |
| Hersteller | Trustmaster |
| Preis | ca. 90 Euro |

Hochwertiges Lenkrad, das seinen Dienst an PS2 und PC verrichtet.

## ONLINEKOSTEN-CHECK

IN DIESER TABELLE FINDEN SIE JEDEN MONAT DIE EMPFEHLENSWERTESTEN ONLINE-TARIFE*.

| Anbieter | Tarifname | Geschwindigkeit up/down | Monatlicher Grundpreis | Einmalige Anmeldegebühr | Voraussetzung | Volumen-Begrenzung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **FAVENTIA** www.faventia.de | DSL Light | 128/1064kbit/s | 9,99 Euro | 19,90 Euro | Vorhandener T-DSL-Anschluss** | Keine Volumenbegrenzung |
| **PREISE-ABC** www.preise-abc.de | Euro Free Volumen | 512/3074kbit/s | 0,00 Euro | keine | Neubauftr. DSL-Anschl. über Preise ABC*** | 1000MB/ Monat |
| **SURFINO** www.surfino.com | TimeFlat-rate | 384/2048kbit/s | 0,00 Euro | 9,90 Euro | Vorhandener T-DSL-Anschluss** | 500MB/ Monat |
| **TISCALI** www.tiscali.de | DSL Flat Classic | 128/768kbit/s | 15,90 Euro | keine | Vorhandener T-DSL-Anschluss** | Keine Volumenbegrenzung |
| **LYCOS** www.lycos-online.de | DSL 1000 | 512/3074kbit/s | 0,00 Euro | keine | Neubauftr. DSL-Anschl. über Lycos*** | 1000MB/ Monat |

* Irrtümer und Preisänderungen nach Drucklegung bleiben vorbehalten
** Die monatliche Grundgebühr für einen T-DSL-Anschluss beträgt 16,99 Euro.
*** Die Neueinrichtung eines T-DSL-Anschlusses kostet einmalig 99,95 Euro.

**Nützliches, Ausgefallenes, Innovatives oder auch Enttäuschendes: Wir stellen Ihnen Produkte für jede Plattform und jeden Geldbeutel vor.**

# APPLE IPOD MINI

**KOMPAKT:** Der Apple iPod mini ist nur zierliche 9,1 x 4,5 x1,0 cm groß und wiegt leichte 104 g.

Apples erfolgreicher Musik-Player erscheint im Juli in einer kompakteren Ausführung. Der iPod mini bietet 4 GB Speicherplatz. Dies erscheint im Vergleich mit seinen großen Brüdern zwar nicht allzu viel, reicht aber für so viele MP3-Dateien in 128-Kbps-Qualität, um sich 65 Stunden lang die Ohren vollzudröhnen.

Zudem gibt das Gerät auch Dateien im WAV- und im AAC-Format wieder. Der interne Akku reicht laut Hersteller für bis zu acht Stunden, der tatsächliche Wert dürfte etwas niedriger liegen. Das 104 Gramm leichte Gerät im elegant-schlichten Design ist kaum größer als eine Kreditkarte und wird in den Farben Silber, Gold, Blau, Pink und Grün erhältlich sein.

Der Preis fällt recht hoch aus: Apple lässt sich den iPod mini mit 300 Euro teuer bezahlen, was nicht zuletzt angesichts des deutlich günstigeren Preises in den USA (dort liegt der Preis bei 249 US-$, ca. 200 Euro) zu hoch erscheint. Zudem kostet ein "normaler" iPod mit 15 GB nur rund 49 Euro mehr.

**HARDWARE**

**APPLE IPOD MINI**

| | |
|---|---|
| System | PC |
| Hersteller | Apple |
| Preis | ca. 300 Euro |

Schicke und handliche Jukebox für die Jackentasche, die aber sehr teuer ist.

# GEWINNEN MIT ATARI

Auch in diesem Monat verlosen wir in Kooperation mit Atari jede Menge cooler Preise. Diesmal steht der Actionkracher "Driver 3" im Mittelpunkt. Um zu den glücklichen Gewinnern zu gehören, müssen Sie gar nicht viel tun: Schicken Sie uns einfach eine Postkarte mit dem Kennwort "Driver 3". Mit etwas Glück dürfen Sie sich über einen dieser tollen Preise freuen:

**HAUPTGEWINN JULI 2004:**
*Eine* Konsole nach Wahl (PS2, Xbox, GC, GBA)

**5** "Driver 3"-Jacken
**10** "Driver 3"-T-Shirts
**10** "Driver 3"-Tassen
**3** Xbox-Spiele "Driver 3"
**3** "Driver 3"-Aufsteller

CyPress GmbH • Red. VGA
Kennwort: DRIVER 3
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

**Einsendeschluss: 21.07.2004.** Mitarbeiter von Atari und CyPress dürfen nicht teilnehmen. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# RAZER VIPER 1000

Mit der Viper 1000 bringt die Firma Razer ihre erste optische Maus auf den Markt. Die Viper 1000 wendet sich speziell an Fans flotter 3D-Actionspiele. Dank einer Auflösung von 1.000 dpi bietet die für Links- und Rechtshänder gleichermaßen geeignete Maus eine äußerst präzise Abtastung des Untergrunds und funktioniert auch bei schnellen Bewegungen ausgesprochen gut.

Allerdings ist die Viper 1000 für große Hände fast zu klein. Zudem bietet sie nur ein Mausrad- und zwei Standard-Tasten, auf seitlich angebrachte Tasten wurde verzichtet – angesichts eines Preises von 50 Euro ist die Ausstattung also recht bescheiden. Mit den Mäusen der MX-Reihe von Logitech steuert es sich ähnlich gut bei besserer Ergonomie und Ausstattung. Besonders Fans von Ego-Shootern, die mit der zierlichen Größe kein Problem haben, sollten die Razer Viper 1000 dennoch Probe spielen: Ihre Spieletauglichkeit ist exzellent und rechtfertigt zumindest für Spieler den hohen Preis.

▲ **ELEGANT:** Optisch kann die Razer 1000 überzeugen.

**HARDWARE**

**RAZER VIPER 1000**

| | |
|---|---|
| System | PC |
| Hersteller | Razer/Speed Link |
| Preis | 45 Euro |
| Verarbeitung | ★★★★☆ |
| Ergonomie | ★★★★☆ |

GESAMT **1–**

Teure, aber speziell für schnelle Actionspiele optimal geeignete Maus.

# NEUE DVD-BRENNER

DVD-Brenner sind dank stark gefallener Preise mittlerweile fast schon zur Standardausstattung moderner PCs geworden. Jetzt steht die nächste Generation vor der Tür: Die so genannten Dual-Layer-Brenner können spezielle Rohlinge in zwei Schichten (daher "Dual-Layer") beschreiben, wodurch sich das Speichervolumen von vormals 4,7 GB auf stattliche 8,5 GB erhöht.

Sowohl LG ( Modell GSA-4120B) als auch Sony (Modell DRU-700A) haben bereits Dual-Layer-DVD-Brenner veröffentlicht. Beide Geräte beschreiben die neuen DVD+9-Leermedien mit 2,4-facher Geschwindigkeit und können natürlich auch herkömmliche DVD(-RW) und CD(-RW)-Rohlinge mit Daten füllen. Preislich liegen sie auf ähnlichem Niveau, sie sind für ca. 150 Euro zu haben. In Kürze werden weitere Firmen mit eigenen Dual-Layer-DVD-Brennern nachziehen.

▲ **PIONIER:** LG liefert einen der ersten Dual-Layer-Brenner.

# NETZWERK AUS DER STECKDOSE

**Mit den dLAN-Produkten von Devolo bauen Sie über die Steckdosen ein Netzwerk auf oder verlegen den Internetanschluss in jedes Zimmer.**

### WAS BRINGT MIR EIN DLAN-ADAPTER?

Sie möchten Ihren Computer oder Ihre Konsole im Schlafzimmer aufstellen, doch der Internetanschluss liegt im Wohnzimmer? Oder wollen Sie ein Netzwerk aufbauen, das sich über mehrere Räume erstreckt? In der Regel müssen Sie dazu Löcher in Boden und Wände bohren und lange Kabel verlegen. Diese Lösung macht nicht nur Arbeit und Dreck, sondern ist auch ziemlich unflexibel.

Mit den Devolo-Microlink-dLAN-Adaptern (im Folgenden "HomePlug-Adapter" genannt) machen Sie aus jeder Steckdose in Ihrer Wohnung eine voll funktionsfähige Schnittstelle zum Internet oder zu einem Netzwerk. Die Daten werden über das hausinterne Stromnetz übertragen – in jeden Raum und jede Etage. Beachten Sie aber, dass die HomePlug-Adapter keinen Internetanschluss herstellen, sondern lediglich einen vorhandenen verlängern. Sie brauchen also weiterhin die für einen Internetanschluss erforderliche Gerätekombination aus (DSL-)Modem und Splitter oder einen Modem-Router.

## WIE FUNKTIONIERT'S?

### INTERNET AUS DER STECKDOSE – EINZELPLATZLÖSUNG (BILD 1):

Um einen einzelnen Computer oder eine Konsole über die Steckdose ans Internet anzuschließen, verbinden Sie das Modem über ein Ethernetkabel mit einem von zwei HomePlug-Adaptern und stecken diesen in die Steckdose. Den zweiten HomePlug-Adapter stecken sie dort in die Steckdose, wo Sie Ihren Computer oder Ihre Konsole betreiben möchten. Nun verbinden Sie den zweiten Adapter über ein weiteres Ethernetkabel mit Ihrem Rechner und die Verbindung steht.

**Was Sie benötigen:**

- Internetanschluss
- Splitter (ADSL) oder NTBA (ISDN)
- Modem mit Ethernet-Anschluss
- 2 MicroLink-dLAN-Adapter

### INTERNET AUS DER STECKDOSE – HEIMVERNETZUNG (BILD 2):

Möchten Sie mehrere Computer über die Steckdose ans Internet anschließen, müssen Sie zwischen dem Modem und dem ersten HomePlug-Adapter einen Router einstecken. Anschließend können Sie jede Steckdose im Haus nutzen, um einen Rechner mit Internet-Anbindung zu versorgen. Der Router verwaltet den Datenaustausch zwischen den verschiedenen Geräten.

**Was Sie benötigen:**

- Internetanschluss
- Splitter (ADSL) oder NTBA (ISDN)
- Modem-Router oder Modem und LAN-Router
- 1 MicroLink-dLAN-Adapter für den Router
- Weitere MicroLink-dLAN-Adapter für jede Konsole oder jeden Rechner

### LOKALES NETZWERK (BILD 3):

Um ein lokales Netzwerk aufzubauen, ist natürlich kein Internetanschluss nötig. Sie brauchen lediglich für jeden Computer oder jede Konsole, die Sie ans Netzwerk anschließen möchten, je einen HomePlug-Adapter nebst Kabel. Verbinden Sie einfach jedes Gerät mit einem Adapter und stecken Sie diese dann in eine Steckdose. Fertig. Ein Switch oder ein Hub sind nicht nötig, da das hauseigene Stromnetz deren Aufgaben übernimmt.

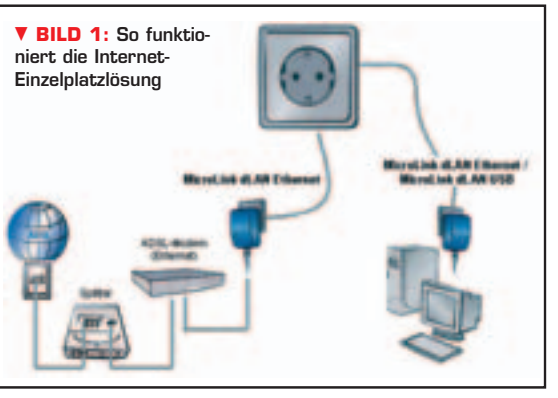
**Was Sie benötigen:**

- Für jeden Rechner oder jede Konsole je 1 MicroLink-dLAN-Adapter

**Merkmale:**

- Verlängert Ihren ISDN- oder ADSL-Internetanschluss
- Keine Mauerdurchbrüche, kein Kabelverlegen
- Internetzugang von jeder Steckdose aus
- Funktioniert theoretisch auch an Verlängerungskabeln und Steckdosenleisten
- Kompakte Abmessungen, tragbar
- Kompatibel mit anderen HomePlug-Geräten und Geräten mit LAN-Standard IEEE 802.3
- Abhörsicherheit (Nachbarn können Ihre Daten nicht empfangen)
- Mit Konfigurationssoftware für Windows 98, 2000, Me, XP und Linux
- Verwendbar auch mit PS2 (Netzwerkadapter vorausgesetzt) und Xbox
- Auch als USB- u. Wireless-Variante erhältlich

▼ **BILD 1:** So funktioniert die Internet-Einzelplatzlösung



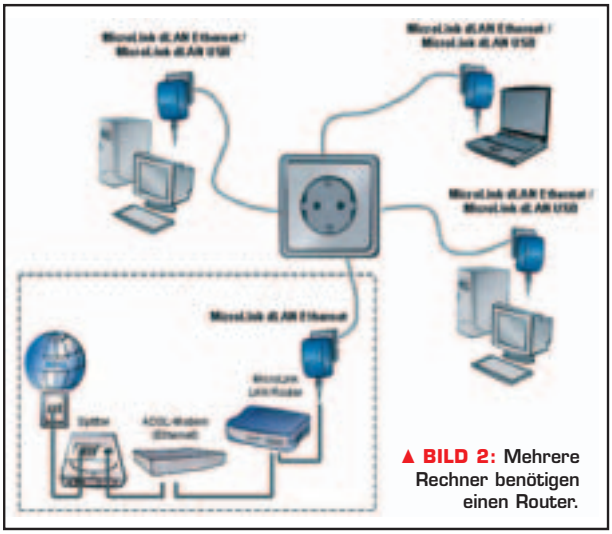
## ALTERNATIVE W-LAN

Mit der steigenden Zahl an Notebook-Verkäufen wächst auch das Interesse an drahtlosen Funknetzwerken (Wireless LAN). Aber auch bei der Nutzung der PS2 oder des klassischen Home-PCs sind die mittlerweile preisgünstigen Geräte eine gute Alternative zur Standardverkabelung – wer hasst sie nicht, die unschönen Stolperfallen in der Wohnung? VGA erläutert, was Sie für ein Heim-W-LAN benötigen und wie es funktioniert.

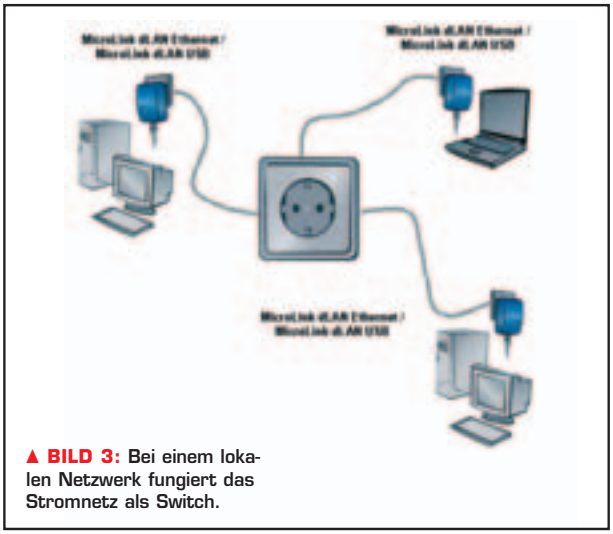
**BEISPIEL:** Sie haben einen DSL-Anschluss und möchten nun mit Ihrem Notebook überall in der Wohnung die schnelle Internet-Verbindung nutzen. Ein Wireless-LAN-Router (ca. 120 Euro) stellt hierfür die Verbindung zwischen Ihrem DSL-Modem und dem tragbaren PC her und versendet die Online-Daten über eine Funkstrecke. Aktuelle Router sind in aller Regel mit zusätzlichen RJ45-Ports ausgestattet, über die Sie kabelgebundene Rechner anschließen können – wie bei einem Netzwerkverteiler (Switch). Die Gegenstelle (Notebook, PC, PS2) benötigt einen W-LAN-Adapter (ca. 50 Euro) um die Daten vom Router zu empfangen oder sie an diesen zu verschicken. In neuen Notebooks ist ein W-LAN-Chip oft bereits eingebaut. Ansonsten gibt es W-LAN-Adapter als PC-Card fürs Notebook, als interne PCI-Karte oder externen USB-Stick für den PC. Für die PS2 benötigen Sie zusätzlich zum Netzwerkadapter eine so genannte Bridge (ca. 80 Euro).

**Technische Daten:**
IEEE 802.11b: 11 MBit/s maximale Datenübertragungsrate
IEEE 802.11g: 54 MBit/s maximale Datenübertragungsrate (abwärtskompatibel)

**Händler:**
ALTERNATE Computerversand GmbH
Tel. 01805 90 50 40 (0,12 €/Min)
www.alternate.de



▲ **BILD 2:** Mehrere Rechner benötigen einen Router.



▲ **BILD 3:** Bei einem lokalen Netzwerk fungiert das Stromnetz als Switch.

**FAZIT:** Die Mikrolink-dLAN-Adapter von Devolo sind eine praktische Lösung für Leute, die entweder ihren Internetanschluss am falschen Fleck haben und ihn ohne großen Aufwand in jedes Zimmer verlegen möchten, oder die unkompliziert ein Netzwerk aufbauen wollen, das sich über mehrere Räume erstreckt. Anstatt Löcher zu bohren und Kabel zu verlegen, benutzen Sie einfach die HomePlug-Adapter und machen aus Ihren Stromsteckdosen Schnittstellen zum Internet oder zu anderen Computern.

Außerdem können Sie die Adapter auch problemlos mitnehmen und woanders einsetzen. Gerade bei LAN-Partys ist die Tragbarkeit der Adapter ein großer Vorteil.

Es gibt jedoch eine technische Einschränkung: Möchten Sie die HomePlug-Adapter an Steckerleisten betreiben, achten Sie darauf, dass keine oder nur wenige andere Geräte eingesteckt sind. Vor allem Geräte mit einem Trafo können die Datenübertragung mindern oder sogar komplett verhindern. Bei unserem Test haben sich die HomePlug-Adapter nicht erkannt, als wir sie in bereits besetzte Steckdosenleisten einsteckten. **CG**

## PREISE

| | |
|---|---|
| MicroLink-dLAN-Adapter Ethernet: | **69,90 €** |
| MicroLink-dLAN-Adapter USB: | **69,90 €** |
| MicroLink-dLAN-Adapter Wireless: | **129,90 €** |
| MicroLink-dLAN-Adapter Zweier-Set Ethernet/Ethernet: | **129,90 €** |
| MicroLink-dLAN-Adapter Zweier-Set Ethernet/USB: | **129,90 €** |

**Homepage: www.devolo.de**

## PLUG AND PLAY

▲ Stecken Sie einen dLAN-Adapter in die Wandsteckdose (möglichst keine Steckerleiste)…

▲ …und verbinden Sie ihn über ein Ethernet-Kabel (beigelegt) mit dem Modem.

▲ Den zweiten dLAN-Adapter stecken Sie ebenfalls in eine Steckdose und verbinden ihn über ein weiteres Ethernetkabel mit dem Abnehmergerät, etwa einer PlayStation2 oder einem PC.

VIDEO GAMES AKTUELL

# LESERFORUM ONLINE



**Hier haben Sie das Wort. In unserem eigens eingerichteten Online-Leserforum unter www.gamesaktuell.de diskutiert sich die Videospieler-Gemeinschaft die Finger heiß. Wir wollen Ihnen die besten Themen nicht vorenthalten und liefern Ihnen hier in Zukunft die spannendsten Diskussionspunkte.**

| Thema: | Morrowind Game of the year edition für Xbox |
|---|---|
| Autor: | THX |

**Ich wollte mir das Spiel unbedingt kaufen und da wollte ich mal fragen, ob das schon jemand hat. Ich mag Rollenspiele, habe aber auf Xbox bisher nur Kotor.**

**Also, wie fallen eure Bewertungen über das Spiel aus?**

**Da die Xbox-Variante evtl. der PC-Variante ähnelt, können sich auch Spieler der PC-Fassung zu Wort melden...**

| Antwort: | Morrowind Game of the year edition für Xbox |
|---|---|
| Autor: | ILO |

Ich und mein Freund sind große "Morrowind"-Fans. Wenn man uns fragt: Ein tolles Spiel! Die vielen verschiedenen Klassen, das spannende Training und vor allem die riesige Spielwelt, für die man zum Bereisen bestimmt über 50 Spielstunden braucht, sind wunderschön! Doch das Beste ist die enorme Freiheit! Du kannst Häuser kaufen und einrichten, Perlen sammeln, in den Rauschgifthandel einsteigen oder einfach nur der Story folgen. Ehrlich gesagt ist die Story nicht besonders, doch das gleicht das Spiel mit den vielen Gilden (bestimmt über 20) und den zahlreichen Nebenquests aus. Zusammen mit den beiliegenden Add-ons (Zusatzsets) wirst du fürs einmalige Durchspielen über 200 Spielstunden brauchen. Schon der Vorgänger hatte eine Spielwelt von der Größe von Großbritannien, die von "Morrowind" ist nur minimal kleiner! Außerdem: Durch die vielen Klassen und Rassen mit starken Unterschieden wird das Durchspielen der "Morrowind game of the year Edition" für monatelangen Spielspaß sorgen!

| Thema: | Computer aufrüsten |
|---|---|
| Autor: | Cari |

**Hallo zusammen!**
**Mein Computer ist ungefähr drei Jahre alt, also funktionieren die neuen Spiele auf meinem Computer nicht.**

**Ich hab' mich schon dazu entschlossen, den neu aufrüsten zu lassen, weiß aber nicht, was ich ungefähr brauche!**

**Könnt ihr mir vielleicht sagen, was man unbedingt braucht, um z.B. "Grand Theft Auto: Vice City" oder "Need for Speed: Underground" oder so etwas zu spielen? (Grafikkarte usw., und was man nicht unbedingt austauschen muss!)**

**Ach ja, und welcher Bildschirm wäre der beste?**

**Danke für jede Antwort (kann ich gut gebrauchen!)**

| Antwort: | Computer aufrüsten |
|---|---|
| Autor: | RouWA |

Wäre schön, wenn du noch posten könntest, wie viel Geld du zur Verfügung hast.
Ich poste mal den klassischen Mittelklasse-PC:

| | |
|---|---|
| **CPU:** | P4 oder Athlon mit mindestens 2400 Mhz (ca. 130 Euro) |
| **RAM:** | 512 MB (ca. 100 Euro) |
| **Grafikkarte:** | ATI Radeon 9600 (ca. 90 Euro) |

Dazu noch ein passendes Markenboard (Asus, Abit, MSI). Damit liegst du noch locker unter 500 Euro.

Am einfachsten wäre, du guckst, was für Mittel du hast und kaufst davon einen neuen Komplettrechner (z.B. bei [www.lahoo.de]) und versuchst evtl., deinen jetzigen noch irgendwie zu verschachern.

Bei Monitoren sind derzeit CRTs (Röhrenmonitore) verdammt billig. Kauf dir nen guten 19 Zoller, die gibt es bereits ab 150 Euro.

| Antwort: | Computer aufrüsten |
|---|---|
| Autor: | Gabbagandalf |

Ich kann bloß von allen MX-Karten abraten! Auch die GraKa GeForce FX 5200 sowie die 9200er-Reihe von ATi kann man vergessen. Ich würde eine mittelgute 9600XT für ca. 200 Euro empfehlen, um zukunftssicher zu sein (zumindest die nächsten zwei Jahre). Des Weiteren würde ich dir einen Prozessor mit mind. 2,4 GHz empfehlen. Zudem noch 512 MByte DDR-Ram. Am besten wären aber 1024 MByte. Ich kann TFTs von VideoSeven empfehlen, da sie billig und sehr gut sind. Auf alle Fälle musst du bei TFTs auf die Reaktionszeit (Bildwiederholungsrate) achten: Sie sollte nicht über 20 ms liegen... ansonsten schliert das Bild bei schnellen Spielen wie "NFS"!

| Thema: | GTA San Andreas |
|---|---|
| Autor: | Joe |

**Hallo, ich habe eine interessante Frage, die ich unbedingt loswerden muss.**

**Wird es "GTA San Andreas" auch einmal für den PC geben oder nur für die PS2?**
**In der neuen Ausgabe der VGA ist bei den Systemen nur die PS2 angegeben.**

**Deswegen wollte ich wissen, ob es noch für PC rauskommen wird.**

| Antwort: | GTA San Andreas |
|---|---|
| Autor: | Chris |

Zurzeit ist "GTA San Andreas" nur für die PS2 gedacht – das mindestens sechs Monate lang. Was danach passiert, weiß keiner. Bin auch mal gespannt...

| Antwort: | GTA San Andreas |
|---|---|
| Autor: | böhserzocker |

Der Exklusiv-Vertrag über "GTA: SA" geht nur über ein halbes Jahr. Danach kommt es für PC und Xbox.

## WWW.GAMESAKTUELL.DE – SO GEHT'S

### WIE REGISTRIEREN SIE SICH?

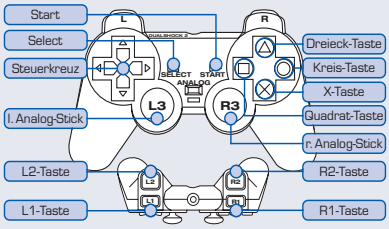
1. **Klicken Sie auf der Startseite von www.gamesaktuell.de auf "Forum".**
2. **Klicken Sie in der oberen Zeile auf "Registrierung".**
3. **Füllen Sie die Felder "Username", "E-Mail" und "Ort" aus.**
4. **Warten Sie auf die Bestätigungs-Mail, mit der Sie Ihr persönliches Password erhalten werden.**

▲ **WWW.GAMESAKTUELL.DE:** VGA-Leser diskutieren online im Forum.

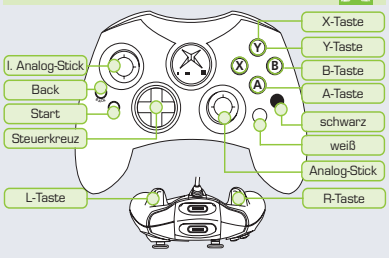
# INHALT


| SPIELETITEL | SEITE | SYSTEM |
|---|---|---|
| **CHEATS** | | |
| HITMAN: CONTRACTS | 108 | |
| MGS: THE TWIN SNAKES | 107 | |
| PAINKILLER (DT.) | 106 | |
| RED DEAD REVOLVER | 106 | |
| R-TYPE: FINAL | 106 | |
| SHELLSHOCK: NAM '67 | 106 | |
| SONIC HEROES | 107 | |
| TAK UND DIE MACHT D. JUJU | 107 | |
| TRANSFORMERS | 108 | |
| VAN HELSING | 108 | |
| **LÖSUNGSBÜCHER** | | |
| HITMAN: CONTRACTS | 109 | |
| COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO | 109 | |
| THE WESTERNER | 109 | |
| **ACTION-REPLAY-CODES** | | |
| GRAN TURISMO 4 PROLOGUE | 108 | |
| **TIPPS & TRICKS** | | |
| ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE | 110 | |
| CODENAME: PANZERS | 113 | |

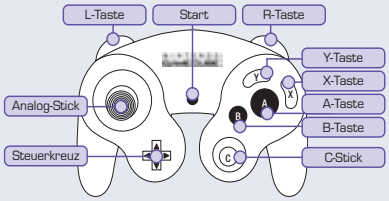
## PLAYSTATION2




## XBOX




## GAMECUBE




## SHELLSHOCK

Im Anfangsbildschirm, in dem Sie per START das Spiel beginnen können, geben Sie unsere Killer-Cheats ein:

**Acid Trip**
↑, R2, ●, ←, △, □, L2, L1, ●, R1

**Unendlich Munition**
R2, R1, △, L2, L1, ↑, R2, R1, △, L2, L1, ↑

**God Modus**
R3, L3, →, ←, L1, R1, R3, L3, →, ←, L1, R1

**Waffen hinzufügen**
↑, ↓, ←, →, ●, □, ↑, ↓, ←, →, ●, □

**Missionen und Fotogalerie freischalten**
L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2

▲ **ACID TRIP:** Dank Cheat sieht Ihr Soldat das grausame Kriegsszenario rosarot.

## PAINKILLER (DT.)

Kommen Sie bei "Painkiller" nicht weiter? Dann helfen Ihnen sicherlich unsere Cheats. Um sie eingeben zu können, öffnen Sie im Spiel mit der [^]-Taste die Konsole und geben folgende Codes ein:

Unverwundbarkeit an/aus ..... PKGOD
Gegner haben nur 1 Hitpoint an/aus ..... PKWEAKENEMIES
Mehr Blut an/aus ..... PKALWAYSGIB
Alle Waffen ..... PKWEAPONS
Volle Munition ..... PKAMMO
Volle Gesundheit ..... PKHEALTH
Volle Munition und Gesundheit .... PKPOWER
Mehr Gold ..... PKGOLD
Schneller laufen an/aus ..... PKHASTE
Waffenmodifizierer-Modus an/aus ..... PKWEAPONMODIFIER
Einschusslöcher verschwinden nicht an/aus .... PKKEEPDECALS
Körper verschwinden nicht an/aus ..... PKKEEPBODIES
Weapon specular an/aus ..... WEAPONSPECULAR 1/0
Demon Morph an/aus ..... PKDEMON
Fadenkreuz ..... CROSSHAIR
Karte #### laden ..... MAP ####
Spielername ändern ..... NAME

## R-TYPE: FINAL

Pausieren Sie das laufende Spiel und geben Sie bei gedrückter L2-Taste folgende Tastenkombination ein. Bei korrekter Eingabe ist ein kurzer Sound zur Bestätigung zu hören.

**Unzerstörbar**
→, →, ←, →, ←, ←, →, ←, R1, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, R1
Geben Sie den Cheat erneut ein, können Sie wieder getroffen werden.

**99,9% Aufladung**
R2, R2, ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, △

**Volle rote Energie, Raketen und Bits**
R2, R2, ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, □

**Volle blaue Energie, Raketen und Bits**
R2, R2, ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ●

**Volle gelbe Energie, Raketen und Bits**
R2, R2, ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ✕

**Passwörter für neue Schiffe**
Begeben Sie sich in das Museum um mit folgenden Passwörtern entsprechende Schiffe freizuschalten:

Schiff #003 Lady Love ..... 5270 0725
Schiff #024 Strider ..... 2078 0278
Schiff #059 Mr. Heli ..... 1026 2001
Schiff #100 Curtain Call ..... 1009 9201

▲ **PAUSE:** Hier sollten Sie die Cheats eingeben. Ein Sound bestätigt.

## RED DEAD REVOLVER

**Zusätzliche Spielmodi**
Ballern Sie sich erfolgreich durch Rockstars Western und lassen Sie sich mit dem Hard- und dem Bounty-Hunter-Modus belohnen. Letzterer ermöglicht es, die Levels einzeln anzuwählen und verlangt, diese in einer vorgegebenen Zeit zu meistern.

**Cheat-Modus**
Um den Cheat-Modus zu erhalten, müssen Sie alle Abschnitte des Bounty-Hunter-Modus erfolgreich beenden.

# UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

## SONIC HEROES

Folgende Extras werden Ihre tierischen Freunde erhaschen, wenn Sie diese Aufgaben erfüllen:

**Follow me theme**
Absolvieren Sie den Team-Rose-Story-Modus.

**Team chaotix theme**
Beenden Sie den Team-Chaotix-Story-Modus.

**This machine theme**
Schaffen Sie Team-Dark-Story-Modus.

**We can theme**
Absolvieren Sie Team-Sonic-Story-Modus.

**What I'm made of... theme**
Beenden Sie die Last Story im Story-Modus.

**Team Battle im Zweispieler-Modus**
20 Embleme sammeln

**Special Race im Zweispieler-Modus**
40 Embleme sammeln

**Ring Race im Zweispieler-Modus**
60 Embleme sammeln

**Bobsleigh Race im Zweispieler-Modus**
80 Embleme sammeln

**Quick Race im Zweispieler-Modus**
100 Embleme sammeln

**Expert Race im Zweispieler-Modus**
120 Embleme sammeln

**Last Story**
Spielen Sie mit allen Teams durch und bekommen Sie alle Emeralds.

**Super Hard Modus**
Beenden Sie das Spiel mit allen Emblemen und allen A-Rank Scores.

▲ **EXTRAS:** Absolvieren Sie das Spiel mit einem Team, gibt's eine Belohnung.

▲ **SAMMLER:** Durch Erhaschen möglichst vieler Embleme schalten Sie Extras frei.

## TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Pausieren Sie das laufende Spiel und geben Sie folgende Tastenkombinationen ein. Danach begeben Sie sich in das Extras-Menü, um die Cheats zu aktivieren.

Alles freischalten
..... ←, →, ■, ■, ●, ●, L, R

Alle Pflanzen
..... ■, ▲, ●, ←, ↑, →, ↓, ↓

100 Federn
..... ■, ▲, ●, ■, ▲, ●, ■, ▲

Alle Mondsteine
..... ▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ←, →

Alle Juju Power-Ups
..... ↑, →, ←, ↓, ▲, ●, ■, ↓

Alle Yorbels
..... ↑, ▲, ←, ■, →, ●, ↓, ↑

## METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Konamis Neuauflage des Klassikers für den Cube hat einige freispielbare Extras zu bieten. Hier erfahren Sie, was Sie erledigen müssen, um Sie zu bekommen.

**Alternative Endmusik**
Absolvieren Sie das Spiel dreimal.

**Bandana**
Beenden Sie das Spiel mit Meryls Ende (überstehen Sie die Folter).

**Boss-Survival-Modus**
Spielen Sie das Spiel einmal durch.

**Crimson Ninja**
Beenden Sie das Spiel zweimal erfolgreich.

**Meryl Demo**
Absolvieren Sie das Spiel mit Meryl's Ende (geben Sie bei der Folter nicht auf).

**Meryl Demo (Alternativkostüm)**
Beenden Sie das Spiel mit Tuxedo Snake erfolgreich, während Sie Meryl retten.

## Wichtige Hotlines

Wer kennt das nicht? Der verflixte Endgegner will einfach nicht klein beigeben! Abhilfe versprechen die Hotlines der Hersteller. Wir haben für Sie die Wichtigsten zusammengestellt. Bedenken Sie aber bitte, dass mancher Service nicht gerade billig ist.

Unser Tipp: Notieren Sie vor dem Telefonat alle notwendigen Informationen.

| | |
|---|---|
| **ALLE SPIELETITEL** | **0190 - 82 46 83** |
| 1,86 Euro/Min. ..... | Mo.-So. 08 - 24 Uhr |
| **ACCLAIM** | **0190 - 82 46 63** |
| 1,86 Euro/Min. ..... | Mo.-So. 08 - 24 Uhr |
| **ACTIVISION** | **0190 - 51 00 55** |
| 0,62 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 14 - 18 Uhr, |
| ..... | Sa.-So. 16 - 18 Uhr |
| **ATARI** | **0190 - 77 18 83** |
| 1,24 Euro/Min. ..... | Mo.-Sa. 14 - 19 Uhr |
| **AVALON** | **0190 - 77 18 88** |
| 1,24 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr |
| **CODEMASTERS** | **0190 - 90 00 45** |
| 1,24 Euro/Min. ..... | Abfrage |
| **EIDOS** | **0190 - 83 95 82** |
| 1,86 Euro/Min. ..... | Mo.-So. 10 - 22 Uhr |
| **ELECTRONIC ARTS** | **0190 - 77 66 33** |
| 1,24 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 09.30 - 13 Uhr, |
| ..... | 14 - 17.30 Uhr |
| **KONAMI** | **0190 - 82 46 94** |
| 1,86 Euro/Min. ..... | Mo.-So. 08 - 24 Uhr |
| **MICROSOFT (XBOX)** | **01805 - 25 11 99** |
| 0,12 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 08 - 18 Uhr |
| **NINTENDO (GC/GBA)** | **0190 - 00 00 00** |
| 0,51 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr |
| **NINTENDO (GC/GBA) TECHNIK** | **01805 - 00 58 06** |
| 0,12 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 13 - 17 Uhr |
| **SONY (PS2)** | **0190 - 57 85 78** |
| 0,62 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr |
| **SONY (PS2) TECHNIK** | **01805 - 76 69 77** |
| 0,12 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 10 - 20 Uhr |
| **SUNFLOWERS** | **06104 - 94 82 0** |
| Festnetztarif. ..... | Mo./Mi./Fr. 10 - 16 Uhr |
| **SWING** | **02131 - 40 66 49 9** |
| Festnetztarif ..... | Mo./Mi./Fr. 16 - 19 Uhr |
| **TAKE 2** | **0190 - 8732 68 36** |
| 1,86 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 08 - 24 Uhr |
| **THQ** | **0190 - 50 55 11** |
| 0,62 Euro/Min. ..... | Mo.-Fr. 16 - 20 Uhr |
| **UBISOFT** | **0190 - 88 24 12 10** |
| 1,86 Euro/Min. ..... | Mo.-So. 11 - 24 Uhr |

Wurde Ihnen kompetent und freundlich weitergeholfen? Oder kam mehr der Verdacht an Abzocke auf? Lassen Sie uns das einfach per E-Mail wissen.
tipps@cypress.de

# PS2-CODES

## AR2-MAX

Mit dieser Schummel-CD können Sie alles aus Ihren Spielen herausholen, vorausgesetzt, Sie haben den richtigen Code parat. Ab sofort finden Sie daher bei uns immer eine kleine aber feine Auswahl. Achtung: Sie benötigen zur Ausführung unbedingt ein Action-Replay-2.

### GRAN TURISMO 4 PROLOGUE
**ZUSÄTZLICHE STRECKEN!**

**MASTER CODE** ..... DOW2-TMJG-4DQ6P
..... CUG3-9FYB-V3DOC
..... VFE7-FK9B-M32EA
..... 3N25-5JHA-9R15B
**60-HERTZ-MODUS** ..... TEQ4-N10F-WCWQU
..... 5KQK-110N-CJGAA
**Y-FIX** ..... 8A36-YKX4-ETC23
..... EFXN-AM31-HMCTV
..... 7NK6-D7AT-REY7J
..... FB7D-JQGN-UOHVV
..... VDUK-WA57-774J5

▲ **ÜBERRASCHUNG:** Mit AR2-MAX können Sie zwei neue Strecken erschummeln.

Um die zwei versteckten Strecken zu erschummeln, muss dieser Code zusätzlich zum Master Code aktiv sein.

**ARCADE ZUSÄTZLICHE STRECKEN** JT1D-1HET-4G5V9
Geben Sie dann Folgendes für HongKong oder Grand Canyon North ein.

**ERSETZT STRECKE NEW YORK MIT HONGKONG WÄHLEN SIE IM ARCADE-MODUS NEW YORK UM IN HONGKONG ZU FAHREN!** ..Y9UJ-Y9M3-KN24W
..... 4QBT-QYO4-6HR6C
..... 1D24-DE9U-RZDHB
..... 7URH-U4KF-GUXKM
..... UPJ7-1NTM-XMTVK
..... 9ZMA-3U8M-VJX1F
..... BJQ9-DZZ4-YRB72
..... 03AH-5PBC-9K2T7

**ERSETZT STRECKE NEW YORK MIT GRAND CANYON NORTH**
**WÄHLEN SIE IM ARCADE-MODUS NEW YORK UM GRAND CANYON NORTH ZU BEFAHREN!**
..... FGCC-YA57-EAPCC
..... 4QBT-QYO4-6HR6C
..... JHMH-CN3U-9ZRKV
..... CWHT-0FOT-66VZH
..... WKE1-2793-J5YE4
..... NBH9-0MG6-78GJH
..... GXN6-PYPO-1AX9U
..... 03AH-5PBC-9K2T7

## HITMAN: CONTRACTS

**Level Select**
Geben Sie im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein. Danach dürfen Sie selbst wählen, wo es Agent 47 als nächstes hin verschlägt.
..... ●, ▲, ●, ←, ↑, →, L2, R2

**Einen Abschnitt überspringen**
Zu Beginn eines Levels drücken Sie sofort folgende Tasten zügig hintereinander:
..... R2, L2, ↑, ↓, ✕, L3, ✕, ●, ✕
Hokuspokus, Sie beenden den Level automatisch mit einer Silent-Assassin-Auszeichnung und sind für den nächsten Level mit allen Spezialwaffen ausgestattet.

**Wiedergeburt**
Gehen Sie in einer Mission drauf und schaffen Sie es, während sich der Bildschirm schwarz/weiß verfärbt, vier Feinden in den Kopf zu schießen, bekommen Sie ein zweite Chance. Das ist jedoch nicht so einfach, schaffen Sie es, werden Sie nur mit wenig Energie ausgestattet.

**Extra-Wummen**
Schließen Sie einen Level mit einer Silent-Assassin-Auszeichnung ab, bekommen Sie folgende Bonus-Waffen:

Mission 1 ..... Zwei CZ 2000
Mission 2 ..... Mini-Uzi
Mission 3 ..... Zwei Silverballers
Mission 4 ..... Zwei Magnum 500
Mission 5 ..... Abgesägte Schrotflinte
Mission 6 ..... Schallgedämpfte M4 Carbine
Mission 7 ..... Zwei SG220.S
Mission 8 ..... Schallgedämpfte MP5
Mission 9 ..... AK 47
Mission 10 ..... Zwei GK17
Mission 11 ... Zwei schallgedämpfte Mini-Uzis
Mission 12 .. Schallgedämpfte PGM Sniper-Rifle

## VAN HELSING

**Hard Mode**
Absolvieren Sie das Spiel auf normaler Schwierigkeitsstufe.

**Power Clothes**
Spielen Sie "Van Helsing" auf beliebiger Schwierigkeit durch und beenden Sie jeden Abschnitt mit Hut auf dem Kopf.

**Rifle**
Finden Sie alle fünf easter eggs und bestehen Sie alle Prüfungen ohne die Netherworld zu verlassen.

**Unendlich Munition**
Schließen Sie das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe "schwer" ab.

**Unendlich Speed**
Bestehen Sie das Abenteuer auf normaler Schwierigkeitsstufe.

## TRANSFORMERS

Als Kampfroboter hat man's nicht einfach. Wir erleichtern Optimus Prime, Hot Shot und Red Alert das Leben mit hilfreichen Schummeleien. Bei korrekter Eingabe ertönt eine Roboterstimme: "Code akzeptiert!"

Geben Sie im Auswahlbildschirm des Schwierigkeitsgrades diese Tastenkombinationen ein um Folgendes zu erreichen:

Amazonas geschafft ..... L1, L1, L2, ■, ■, ●, R1, ↓
Antarktis geschafft ..... R1, R1, R2, L2, L1, L1, R1, R1
Tiefen des Amazonas geschafft ..... ←, →, ←, →, →, R1, R2, ●
Mittlerer Atlantik geschafft ..... ●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →
Alaska geschafft ..... R1, ●, R1, ■, ←, ←, →, ←
Starship geschafft .... ←, ←, →, ●, ●, →, →, ←
Erde geschafft ..... R2, R1, L1, L2, ■, ●, ■, ●
Cybertron geschafft ..... R2, R2, L1, L2, R2, R1, L2, L2
Direkt zum Endgegner von Amazonas ..... ←, ←, →, L1, L2, ←, ←, →
Direkt zum Endgegner von Antarktis ..... L1, ←, L2, →, ■, ■, ●, ●
Direkt zum Endgegner von Tiefen des Amazonas ..... ■, ●, ●, R1, L1, ←, ←, →
Direkt zum Endgegner von Mittleren Atlantik .. L2, ←, →, →, ←, L2, L1, L2
Direkt zum Endgegner von Alaska ..... R1, R1, R2, L1, L1, L2, ●, ●
Direkt zum Endgegner von Starshhip ..... →, →, ■, R1, R2, ●, ←, ←
Direkt zum Endgegner von Pazifik Insel ..... L1, R1, L2, R2, ←, ←, →, ■

Die folgenden Cheats geben Sie im Auswahlbildschirm der Charaktere, dem Hauptquartier-Menü, ein:

Alle Mini-Cons freischalten ..... L1, L2, ●, ●, ■, ●, L2, L1
Overload erlaubt ..... R1, R1, L2, R1, R1, L2, ●, ●
Unendlich Powerlinx ..... ▲, ↓, ▲, ↓, ●, ■, ■, ●
Unendlich Dash .. ▲, ▲, ■, ●, ■, ■, L1, L2
Unendlich Stealth ..... ▲, ▲, ↓, ↓, L1, L2, L1, L2

Folgende Tastenkombinationen geben Sie im Extras-Menü ein:

Zugriff auf alle Extras ..... ■, ■, ●, ■, ■, ●, L1, L2
Zugriff auf alle Filme ..... ●, ■, ●, ■, L1, R1, L1, ●
Zugriff auf alle Audio-Extras ..... ●, ■, ●, ■, R1, L1, L1, L1

# UNENDLICH LEBEN, UNENDLICH ENERGIE ODER EINFACH NUR EINEN NETTEN GAG FREISCHALTEN – WIE'S GEHT, ERFAHREN SIE HIER!

## LÖSUNGSBÜCHER

**Wer kennt das nicht? Der Endgegner will und will einfach nicht aufgeben... Professionelle Hilfe muss her – ein Lösungsbuch. Wir stellen Ihnen in dieser Rubrik die interessantesten Werke vor. Die Kriterien zur Bewertung sind Preis-Leistungsverhältnis, Gestaltung und Informationsgehalt.**

### HITMAN CONTRACTS

**DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH**

Hochwertig verarbeitet, mit geprägtem Titel und auf festem Papier gedruckt. Inhaltlich bietet der 148 Seiten starke Schinken rund ums Killerabenteuer alles, was das Zockerherz begehrt.

**LÖSUNGSBUCH**

**HITMAN: CONTRACTS**

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | erhältlich | erhältlich | erhältlich | |
| Preis | 15 Euro | 15 Euro | 15 Euro | |

| | |
|---|---|
| Umfang | 148 Seiten |
| Verlag | Eidos |
| ISBN-Nummer | 3-933917-40-9 |
| www.eidos.de | |
| Verständlichkeit | 4/5 |
| Infogehalt | 5/5 |
| Aufmachung | 5/5 |
| Preis/Leistung | 5/5 |

Tipps, Strategien und Hintergrundinfos lassen Sie zur ultimativen Killermaschine werden. Agent 47 bleibt mit diesem Schmöker nichts verborgen.

### THE WESTERNER

**OFFIZIELLE SPIELELÖSUNG**

Wie andere Game-Press-Spielelösungen gewinnt das Buch zum Cowboy-Abenteuer keinen Schönheitspreis. Trotzdem ist es zu empfehlen: Hilfreiche Tipps, Beschreibungen und genaue Komplettlösungen.

**LÖSUNGSBUCH**

**THE WESTERNER**

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | erhältlich | | | |
| Preis | 10 Euro | | | |

| | |
|---|---|
| Umfang | 80 Seiten |
| Verlag | Game-Press |
| ISBN-Nummer | 3-89956-236-4 |
| www.game-press.de | |
| Verständlichkeit | 4/5 |
| Infogehalt | 4/5 |
| Aufmachung | 3/5 |
| Preis/Leistung | 3/5 |

Die offizielle Wild-West-Lösung hilft Fenimore Filmore kompetent weiter und bringt ihn sicher durch das witzige Spiel. Die Aufmachung ist aber etwas lasch.

### COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

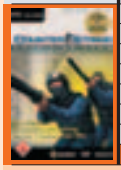
**DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH**

"Versagen ist keine Option!" 160 prall gefüllte Seiten mit überlebenswichtigen Infos für Einzel- und Mehrspielermissionen wappnen Sie richtig für den Online-Krieg.

**LÖSUNGSBUCH**

**SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW**

| System | PC | PS2 | Xbox | GC |
|---|---|---|---|---|
| Erscheint | erhältlich | | | |
| Preis | 15 Euro | | | |



| | |
|---|---|
| Umfang | 80 Seiten |
| Verlag | Prima |
| ISBN-Nummer | 0-7615-4398-8 |
| www.primagames.com | |
| Verständlichkeit | 4/5 |
| Infogehalt | 5/5 |
| Aufmachung | 4/5 |
| Preis/Leistung | 4/5 |

Nach dieser Lektüre leben Sie in der Welt von "Counter-Strike" definitiv gesünder und erlernen sehr hilfreiche Spielstrategien.


CyPress

Gratis-Exemplare

PlayStation2-Demos

Meet'n'Greet mit den Redakteuren

playTV

DVD-Show

play

VIDEO GAMES aktuell

PlayStation.2 DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

DVD VISION

DVD aktuell

GAMES CONVENTION 2004

SCHAUT VORBEI!

GC GAMES CONVENTION

19.08. - 22.08.2004, Messe Leipzig

LEIPZIGER MESSE

# ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

**Mit Teil 1 unserer Komplettlösung kommen Sie problemlos durch die erste Hälfte dieses fantastischen Abenteuers. Viel Spaß!**

### HONNOJI TEMPEL

Nach dem furiosen Intro finden Sie sich in der Rolle von Samanosuke vor dem Honnoji Tempel wieder. Kämpfen Sie sich durch den Vorhof die Treppe hinauf und Sie erreichen das Portal. Öffnen Sie die Kisten und nehmen Sie Heilkraut und Karte. Magie können Sie am Brunnen wieder aufladen, am Spiegel wird gespeichert. Betreten Sie den Tempel und begegen Sie Ihrem Erzfeind Nobunaga Oda, dem Dämonenfürsten.

### PARIS – ARC DE TRIOMPHE

Sie übernehmen kurz die Kontrolle über Jacques und wehren die angreifenden Monster mit schnellen Schussfolgen ab. Die Lage verschlechtert sich rapide und Sie schlüpfen wieder in die Rolle von Samanosuke. Zerschlagen Sie die Kisten, um ein Heilmittel zu finden, speichern Sie und verlassen Sie die Gasse. Sobald Jacques gerettet ist, werden auch er und sein Freund durch die Zeit gesogen. Samanosuke bleibt alleine zurück. Gehen Sie die Treppe hinab.

Unten kümmern Sie sich zunächst mit Pfeil und Bogen um die fliegenden Monster, auch die normalen Zombie-Soldaten stellen kein großes Problem dar. Laufen Sie erst mal das ganze Gebiet ab und öffnen Sie die Kisten, vor allem die Karte vom Triumphbogen ist sehr hilfreich. Gehen Sie zum Grab des unbekannten Soldaten – Sie erkennen es an den Flammen. Wenn Sie das Grab überprüfen, öffnet es sich und gibt eine Höhle frei. Dort finden Sie Ihre erste Extrawaffe, die Tenso-Kurzschwerter. Gehen Sie wieder nach oben, treffen Sie auf Michelle. Nach der Sequenz befinden Sie sich im Inneren des Bogens und machen ein paar Monster nieder. Draußen packen Sie den Schlüssel ein und kämpfen sich nach oben. Im großen Raum killen Sie noch mehr Monster und saugen alle Seelen aus dem Spender. Wenden Sie sich der Puzzle-Kiste zu. Sie wird wie folgt geöffnet:

| | | |
|---|---|---|
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | I |

▲ **GENMA-ROBOTER:** Wenn Brainstern mit seinen Armen wirbelt, sollten Sie die Beine in die Hand nehmen und abhauen.

Bewegen Sie zuerst **A, dann D und zuletzt G,** um das Schloss zu knacken. Sammeln Sie noch ein paar Seelen ein, um am Spiegel vor der Treppe die Tenso aufzuleveln. Haben Sie gespeichert, kommt es oben zum ersten richtigen Bosskampf.

### BOSS: BRAINSTERN

■ Sind die Tenso aufgestuft, haben Sie mit dem Bossgegner kaum Probleme – aber auch sonst erledigen Sie den ersten Endgegner im Handumdrehen. Bleiben Sie in seiner Nähe, damit er nicht auf Sie schießen kann, und greifen mit Kombos und Spezialattacken an. Sie müssen schnell abblocken, wenn er seine Arme nach Ihnen ausfährt. Schießt er Raketen ab, erkennen Sie an den Schatten, wo sie einschlagen werden. Seiner Wirbelattacke weichen Sie besser aus, da Sie meist nicht alle Schläge blocken können. Ist Brainstern besiegt, geht's weiter mit Jacques.

### BERG HIEI

Nach der Sequenz mit Philippe speichern Sie und folgen dem Weg. Sie sehen Jacques' Sohn Henri, der von einem Genma bedroht wird. Sie erhalten die Oni-Peitsche, mit der Sie das Biest besiegen. Leicht ist das nicht: Die beste Taktik besteht darin, mit der Peitsche den Stein zu schnappen und ihn dem Biest auf den Kopf zu hauen.

Ab jetzt begleitet Sie auch Ako, ein geflügeltes Tengu-Mädchen. Folgen Sie dem Pfad und vermöbeln Sie die Zombies. Ein Weg wird von Genma-Pflanzen versperrt, erst später kommen Sie hier durch. Kurz darauf treffen Sie den Samanosuke aus der Vergangenheit – gemeinsam kämpft es sich gleich viel besser.

Knacken Sie die Kisten. Dort finden Sie einen wertvollen Öko-Geist und eine Weste für Ako – mit deren Hilfe verleiht Ako Ihnen Spezialfähigkeiten, sobald sie mit der entsprechenden Anzahl Öko-Geister aktiviert ist. Gehen Sie die Treppe hoch und Sie erfahren, was es mit den Tengu-Kisten auf sich hat – nur Ako kann die gut versteckten Behälter öffnen. Oben finden Sie einen Turm und Ihr Team teilt sich auf.

▲ **TENGU-BOX:** Bevor Sie in die Kanalisation gehen, finden Sie in diesem Raum noch eine Kiste, die nur die Fee Ako öffnen kann.

Gehen Sie nach rechts und kümmern Sie sich um die Flattermänner. In der Kiste finden Sie eine Feuerfliege – mit der schwingen Sie sich über den Abgrund. Erforschen Sie die Gegend und sacken Sie eine Karte und eine Bronzemünze ein. Zurück beim Turm benutzen Sie die Münze und Sie bekommen das Peitschen-Schwert Enja. Damit teilen Sie nicht nur wesentlich besser aus als mit der Peitsche, sondern Sie mähen auch die Pflanzen nieder. Gehen Sie daher gleich zurück und knacken Sie die Kisten.

Hier treffen Sie auf Gegner, die Sie mit Wirbelattacken angreifen – blocken Sie die Attacken ab, bevor Sie Ihren Gegenangriff starten. Suchen Sie die Kiste mit dem Schlüssel, außerdem hat ein Flattermann eine Feuerfliege, die Sie auf das Tempeldach bringt. Sie finden ein Oni-Juwel.

Folgen Sie weiter dem Weg bis zu einem Tor. Dort treffen Sie Samanosuke wieder. Öffnen Sie das Tor und knacken Sie die alte Kiste, die eine weitere Feuerfliege enthält. In einer anderen Kiste finden Sie den zweiten Öko-Geist – damit kann Ako jetzt die erste Weste tragen. Auch eine weitere Puzzle-Box finden Sie:

| | | |
|---|---|---|
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | I |

Die korrekte Reihenfolge lautet **A, D, E und H.** Speichern Sie am Spiegel und rüsten Sie – falls möglich – Ihre Enja auf, denn hinter den Türen wartet ein knallharter Endgegner.

### BOSS: MARCELLUS

■ Verzichten Sie zunächst auf magische Attacken und hauen Sie kräftig auf den Schild des Hünen. Nach einiger Zeit beginnt das Schwert zu glühen, Marcellus schlägt stärker zu, außerdem hat er eine mächtige Blitz-Magie. Mit Hilfe der Feuerfliege schwingen Sie sich über die Blitze hinweg. Noch während Sie in der Luft sind, können Sie Marcellus treffen. Mit einem aufgerüsteten Enja haben Sie leichteres Spiel. Sollten Sie in Besitz von fünf violetten Seelen sein, verwandeln Sie sich in einen Onimusha-Krieger, sobald Ihre Lebensenergie zur Neige geht.

Nach dem Kampf reist Ako durch die Zeit und wir spielen wieder Samanosuke.

### PARIS – KANALISATION

Suchen Sie erst die Tengu-Kiste unter dem Arc de Triomphe, erklimmen Sie dann den Bogen noch einmal, um auch oben die Box mit Akos Hilfe zu öffnen. Anschließend geht's runter in die Kanalisation. In der Nähe der ehemals verschlossenen Tür finden Sie einen Schlüssel – der Tote hat ihn bei sich. Der neue, schleimige Gegnertyp hier hält viel aus. Ist er besiegt, zerfällt er in jede

▲ **FENSTERLN:** In dem Fass, über das sich der Junge beugt, finden Sie eine Feuerfliege. Mit ihr gelangen Sie aufs Dach.

▲ **MAGISCHE TÜR:** Die Tür zu diesem Raum ist mit einem Siegel versperrt, das sich nur mit dem Raisen öffnen lässt.

Menge kleine Biester, die Sie am besten schnell mit den Füßen zertreten. Gehen Sie in die erste Tür und benutzen Sie das Control-Panel. Nun können Sie draußen die Brücke runterlassen. Gehen Sie durch die nächste Tür und räumen den Raum aus, unter anderem gibt's Öko-Geister und eine neue Weste. Klettern Sie die Leiter hoch und schnappen Sie sich die Notiz – so erfahren Sie, wie Sie die Tür mit dem Zahlenschloss öffnen. Das Passwort setzt sich aus der Anzahl der Stühle, Monitore und Kassettendecks im Kontrollraum 1 zusammen – 3, 1, 4.
Hinter der Tür finden Sie eine Puzzle-Kiste:

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |
| I | J | K | L |

Die korrekte Reihenfolge ist **C, G, F, E und A.** Klettern Sie runter in die Brühe und suchen Sie die Tengu-Box. Gehen Sie jetzt in die andere Richtung, klettern Sie die Leiter hoch und holen sich den Hebel. Damit können Sie die Maschine in Raum 2 benutzen. Gehen Sie durch die andere Tür nach draußen und lassen Sie die nächste Brücke runter. Klettern Sie hinten die Leiter hoch und schlagen Sie auf die Kette, damit die Kugel runterfällt. Jetzt müssen Sie schnell nach hinten gelangen – Michelle schiebt die Kugel und Sie kümmern sich meist um die Monster. Unterwegs kommen Sie an eine Leiter. Oben finden Sie eine Kiste. Suchen Sie Schlüssel und Medizin und gehen dann über die Leiter nach oben.

### SAKAI DORF

Erforschen Sie erst mal die Stadt und knacken Sie Kisten und Truhen – hier finden Sie die weiße Weste, mit der Ako Ihre Energie auflädt, wenn Sie still stehen. Rotieren Sie dabei den rechten Stick, geht das wesentlich schneller. Betreten Sie den Laden, aus dem Sie auf Ihre Frage hin schnell wieder rausgeworfen werden. Sprechen Sie mit dem Kind, das den Kopf in ein Fass steckt. Gehen Sie in die Seitenstraße und tauschen Sie die Uhr in Ihrem Inventar gegen eine Wassermelone. Die geben Sie dem Knaben und bekommen dafür eine Feuerfliege. Ziehen Sie sich auf das Dach des Ladens hoch und nehmen den Schlüssel mit. Plötzlich tauchen Genma in der Stadt auf. Die großen Biester besiegen Sie am besten, wenn Sie Fässer und ähnliches auf sie werfen. Schlagen Sie sich zur Schmiede durch und benutzen Sie den Schlüssel. Drinnen finden Sie eine neue Waffe für Jacques: Der Raisen ist ein extrem nützlicher Speer mit Gelenken. Zerschlagen Sie auf dem Weg zum Hafen alle Fässer, um eine Feuerfliege zu befreien. Mit ihrer Hilfe schwingen Sie zum Strand.
Dort ist eine Puzzle-Kiste:

| | | |
|---|---|---|
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | I |

Reihenfolge: **F, E, H, I und F.**

Gehen Sie zum Hafen und erledigen Sie die Gegner. Auch hier finden Sie einen Seelenspender und eine Puzzle-Kiste.

| | | |
|---|---|---|
| A | B | C |
| D | E | F |
| G | H | I |

Reihenfolge: **E, D, A, B, W und F.**

Die versiegelte Tür öffnen Sie mit dem Raisen. Nehmen Sie alles mit und gehen wieder nach draußen. Schlagen Sie sich zum Pier durch und es kommt zum Kampf gegen Heihachi Honda.

#### BOSS: HEIHACHI HONDA

■ Heihachi greift mit hoher Geschwindigkeit an, sodass Sie selten alle Attacken blocken können. Setzen Sie von Anfang an auf Magie, später hilft Ihnen die Fessel-Attacke weiter. Haben Sie genügend Treffer gelandet, ist der Kampf automatisch vorbei und nach einer weiteren Sequenz finden Sie sich auf dem Segelschiff wieder.

Hauen Sie alle Genmas um. Einer hat eine Feuerfliege, die Sie auf den Mast bringt. Und hier gibt's wieder mal eine Puzzle-Kiste.

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |
| I | J | K | L |

Bewegen Sie die Teile in der Reihenfolge **A, E, F, G und K,** um ein Kraftjuwel zu erhalten.

Betreten Sie dann das Innere des Schiffs und zerstören Sie das Gemälde von Guildenstern – ein kleines Biest kommt heraus, das einen Schlüssel trägt – mit dem kommen Sie ins Steuerhaus. Sie finden schon wieder eine Puzzle-Kiste.

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |
| I | J | K | L |

Die richtige Kombination ist dieses Mal **A, B, C, G, F und B.** Die Puppe in der Kiste wird Ihnen einmal das Leben retten, wenn Ihre Energie zur Neige geht. In einer weiteren Kiste finden Sie ein Logbuch und eine Seelenstatue. Als nächstes sind Sie wieder bei Samanosuke.

### NOTRE DAME

Knacken Sie die Kisten und betreten Sie das Innere der Kathedrale. Schlagen Sie sich nach vorne durch zum Altar und benutzen Sie das rote Teil an der Seite, um ihn anzuheben. Gehen Sie nach unten. Bei den Klingen-Räumen müssen Sie auf Ihr Timing achten, um ohne Schaden zu nehmen durchzukommen. Unterwegs finden Sie eine Puzzle-Kiste:

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |
| I | J | K | L |

Bewegen Sie die Platten in folgender Reihenfolge: **G, F, J, K, L und H.**

Tief in den Gewölben finden Sie den Anti-Dunkelzauber. Damit können Sie das Puzzle bei den Marienstatuen in der Kathedrale lösen. Gehen Sie also wieder nach oben und saugen Sie die Dunkelheit von den Statuen weg. Die richtige Reihenfolge erkennen Sie an den brennenden Kerzen davor. Jetzt beginnt die Kugel in einer der Nischen zu leuchten und Samanosuke freut sich über seine zweite magische Waffe: Kuga, ein Langschwert mit Wind-Magie. Mit dieser Waffe können Sie auch gleich die Windtür unten in den Katakomben öffnen. Sie kommen in einen weiteren Raum mit Klingen. Durchqueren Sie ihn und Sie finden weiter hinten eine Kiste mit einer Strickleiter. Außerdem finden Sie wieder mal eine Puzzle-Box.

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |
| I | J | K | L |

Geben Sie ein: **H, L, K, J und F.**

Gehen Sie zurück und suchen Sie das Tiefe Loch. Hier benutzen Sie die gefundene Strickleiter und öffnen dann die Kiste unten. Sie finden einen goldenen Totenschädel. Gehen Sie wieder zurück und setzen den Schädel in das Tor in der Nähe des Speicherpunkts ein. Gehen Sie ins Zeitlabor und Sie bekommen es mit ein paar neuen, richtig unangenehmen Genmas zu tun. Am besten hauen Sie die mit Magie um. Anschließend gehen Sie zu der Apparatur auf dem Podest und ▶

▲ **DER REIHE NACH:** Saugen Sie die Dunkelheit von den Statuen. Achten Sie auf die Anzahl der brennenden Kerzen.

benutzen sie, um Guildenstern zu folgen. Nun sind Sie beim Unterwasser-Tempel. Erforschen Sie das Schiff und betreten Sie dann den Tempel.

Dieser Raum ist der Dreh- und Angelpunkt des verwinkelten Tempels. Über den Zeitfalter schicken Sie Gegenstände durch die Zeit, damit Jacques und Samanosuke gemeinsam die Rätsel lösen können. Insgesamt gibt es drei Tore, die durch Münzen geöffnet werden, die Jacques in der Vergangenheit einsetzen muss. Wechseln Sie erst einmal zu Jacques, gehen Sie in den zentralen Raum und wechseln dann zurück zu Samanosuke.

### UNTERWASSERTEMPEL – SAMANOSUKE

Sie können die gelbe Tür zwar passieren, kommen aber nicht durch das tiefe Wasser. Nehmen Sie daher die Münze aus der Vorrichtung und schicken Sie sie Jacques.

### UNTERWASSERTEMPEL – JACQUES

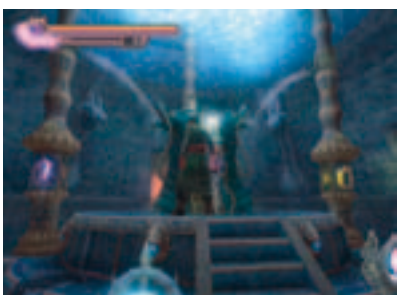
Setzen Sie die Münze an der richtigen Stelle ein und gehen Sie in den Raum mit dem Wasser. Über die Feuerfliege schwingen Sie auf die andere Seite zu der Statue, deren linkes Horn fehlt. Im Raum dahinter treffen Sie auf Ranmaru, nachdem Sie die dort gefundenen Dokumente gelesen und den Gegenstand aufgehoben haben. Besiegen Sie seine Genma und benutzen Sie dann den Aufzug. Oben finden Sie eine Karte. Hinten im Raum benutzen Sie die zuvor gefundene Tafel. Zeit für ein wenig Mathematik:

**5 x 4 + 3 + 1 - 2 = 22**

Öffnen Sie die Kiste für eine Feuerfliege. Auf der anderen Seite ist der erste Eingang zum Dunklen Reich (der seltsame Knospenwichtel bringt Sie dort hin). Mit der Feuerfliege kommen Sie nach oben. Machen Sie die Schützen fertig und holen Sie sich das Horn in der Kiste. Danach wagen Sie sich ins Dunkle Reich.

Ihr erster Besuch ist nicht sonderlich gefährlich: Hier gibt es nur wenige Räume und dank der weißen Weste können Sie sich in Ruhe heilen, sobald Sie einen Raum gesäubert haben. Unten finden Sie das Lichtsiegel – damit schalten Sie eine nützliche Waffe frei, wenn Sie das Spiel durchgespielt haben und von Neuem beginnen.

Kehren Sie in den Tempel zurück und suchen Sie den Drachen mit dem fehlenden Horn. Wenn Sie das gefundene Horn in das Loch einsetzen, weicht das Wasser zurück. Gehen Sie jetzt wieder in den Hauptraum und wechseln Sie per Zeitfalter zu Samanosuke.



▲ **TEMPELZENTRUM:** In diesem Raum muss Jacques drei verschiedenfarbige Scheiben in die Laternen einsetzen.

### UNTERWASSERTEMPEL – SAMANOSUKE

Samanosuke geht ebenfalls durch die gelbe Tür und kann den ehemals gefluteten Raum nun ohne Probleme durchqueren. Gehen Sie nach oben und das Podest, das in der Vergangenheit noch nicht benutzbar war, ist jetzt zugänglich, Samanosuke findet darin eine blaue Scheibe. Es kommt zum Kampf mit Ranmaru.

### BOSS: GENMA RANMARU

■ Er verhält sich ähnlich wie im ersten Kampf, ist aber schneller, stärker und widerstandsfähiger. Außerdem blockt er sehr viele Ihrer Attacken. Greifen Sie zunächst mit Magie an, danach sollten Sie entweder seine Kombos blocken oder eigene einsetzen. Saugen Sie unbedingt die Seelen ein, die beim Kampf frei werden. Nach Ihrem Sieg schicken Sie die blaue Scheibe zu Jacques.

### UNTERWASSERTEMPEL – JACQUES

Setzen Sie die Scheibe ein und die blaue Route ist zugänglich. Kämpfen Sie sich durch den langen Korridor, im nächsten Raum ist wieder ein Drachen. Diesmal feht das rechte Horn. Mit dem Aufzug kommen Sie nach unten, doch der Weg ist versperrt. Fahren Sie nach oben, erklimmen Sie die Treppe und durchqueren Sie die Tür. Sie sind über dem Schiff: Mit der Feuerfliege gelangen Sie zu einer Puzzle-Kiste:

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |
| I | J | K | L |
| M | N | O | P |

Bewegen Sie **I, J, K, G und F.** Sie erhalten ein Oni-Juwel. Untersuchen Sie die Feuerfliege auf dem Boden, damit drei weitere auftauchen. Schwingen Sie sich weiter, um Jacques' neue Waffe zu bekommen, den Hyosai-Morgenstern. Kehren Sie zurück und öffnen Sie die Eistür mit dem Hyosai. Noch können Sie hier nichts tun. Schwingen Sie sich mit der letzten Feuerfliege zurück auf das Schiff und gehen wieder zum Zeitfalter. Samanosuke ist dran.

### UNTERWASSERTEMPEL – SAMANOSUKE

Auf dem Weg durch den blauen Korridor zerspringt das Glas. Nehmen Sie die Beine in die Hand und fliehen Sie zur Tür, um nicht weggespült zu werden. Gehen Sie die Stufen hoch.

▲ **HÖLLENHUND:** Um diese Bestie zu besiegen, sollten Sie immer in Bewegung bleiben und eigene Angriffe gut abpassen.

Machen Sie Kleinholz aus den gelben Kisten und sammeln Sie den Öko-Geist und das Drachenhorn ein. Dieses setzen Sie in die Statue ein, um das Wasser abfließen zu lassen. Gehen Sie durch die Tür, hinter der Jacques die Maschinen entdeckt hatte – die stehen jetzt still und Sie können am anderen Ende die Flügel der Feuerfliege holen. Kämpfen Sie sich zurück zum Hauptraum und schicken Sie Jacques die Flügel.

### UNTERWASSERTEMPEL – JACQUES

Die blaue Tür ist mit schwarzem Nebel versiegelt. Gehen Sie also außenrum, bis Sie wieder vor der Maschinentür stehen. Drinnen benutzen Sie die Flügel mit der kaputten Feuerfliege, so kann sich Jacques über die Stampfer schwingen. Schnappen Sie sich den Energiekristall. Über das Schiff gehen Sie wieder zum Zeitfalter und schicken Samanosuke schleunigst den Kristall.

### UNTERWASSERTEMPEL – SAMANOSUKE

Den schwarzen Nebel vor der blauen Tür absorbieren Sie einfach. Im Maschinenraum setzen Sie den Kristall ein und gehen zurück. Über den Aufzug kommen Sie in den Raum mit Samanosukes neuer Waffe, die Feuer-Axt Chigo.

Gehen Sie in den Hauptraum und durchqueren Sie diesmal die gelbe Tür. Schlagen Sie sich durch bis zum Labor – der Aufzug hier ist jetzt ebenfalls aktiv. Auch Samanosuke kann sich hier im Dunklen Reich beweisen. Gehen Sie genauso vor wie mit Jacques und heilen Sie sich mit der weißen Weste. Am Ende erwartet Sie das Wind-Siegel – auch das wird erst im nächsten Durchgang wichtig. Suchen Sie weiter, um die gelbe Weste zu finden, weiter hinten schnappen Sie sich die rote Scheibe. Die bekommt Jaques.

### UNTERWASSERTEMPEL – JACQUES

Setzen Sie die Scheibe ein, laden Sie Ihre Energie auf und freuen Sie sich auf einen nervenaufreibenden Bosskampf.

### BOSS: GERTRUDE

■ Die beste Taktik ist, immer in Bewegung zu bleiben, damit das Monster Sie nicht mit seinen Element-Attacken trifft. Rennt es auf Sie zu, ziehen Sie sich an einer Feuerfliege hoch. Hauen Sie ihm nach und nach die Rüstung weg und setzen Sie dabei auch magische Attacken ein. Werden Sie vom Eisstrahl getroffen, rütteln Sie schnell am Analog-Stick, um sich schneller zu befreien.

### UNTERWASSERTEMPEL – SAMANOSUKE

Hinter der roten Tür wartet mal wieder eine Puzzle-Kiste.

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | B | C | D |
| E | F | G | H |
| I | J | K | L |
| M | N | O | P |

Betätigen Sie **N, J, K, G, F und E.** Im nächsten Raum sehen Sie eine Zwischensequenz. Weiter geht's in der nächsten VGA. **TN**

# CODENAME: PANZERS

**Sie bringen kein Bein auf's Schlachtfeld und werden ständig vom Feind überrollt? Hier sind unsere Tipps für angehende Panzer-Offiziere.**

▲ **GIB FEUER:** Per Flammenwerfer-Trupp rösten wir den Panzer, bis die Besatzung flieht. Dann übernehmen wir ihn selbst.

Wenn es bei "Codename: Panzers" nicht so recht klappen will, liegt es wahrscheinlich daran, dass Sie die falsche Taktik anwenden oder grundsätzliche Dinge nicht beachten. Denn der Strategiehammer ist zwar nicht übermäßig leicht, aber jederzeit fair. Wir haben möglichst allgemein gehaltene Tipps zusammengetragen, die sich für fast alle Missionen und Aufträge eigenen.

### 1. EINHEITEN AM LEBEN ERHALTEN

Achten Sie darauf, möglichst keine kompletten Einheiten zu verlieren. Zum einen werden die Verbleibenden in den nächsten Einsatz übernommen – das ist bei erfahrenen Truppen ein echter Vorteil. Zum anderen wissen Sie nie genau, ob eine Mission tatsächlich schon zu Ende geht. Ein heldenhaft überstandenes, schweres Scharmützel hilft wenig, wenn nur noch ein paar Fußtruppen übrig sind, die den nächsten Missionsabschnitt überhaupt nicht mehr schaffen können.

### 2. ERFAHRUNG BEVORZUGT

Speziell auf erfahrene Truppenteile sollten Sie achten: Spielen Sie im mittleren oder hohen Schwierigkeitsgrad, bekommen Sie nach Verlusten keinen gleichwertigen Ersatz. Bei Fahrzeugen steigt zwar "nur" der zu erzielende Schaden, der kann aber gerade in spannenden Gefechten entscheidend sein. Was CDV verschweigt: Bei der Infanterie steigen mit den Sternchen auch Verteidigungswert und Marschgeschwindigkeit.

▲ **1 GEGEN 1:** Die Frontpanzerung unseres Firefly-Panzers hat bei diesem Duell bereits stark gelitten.

▲ **STÜTZPUNKTE:** Depots sind meist in der Nähe eines Missionsziels. Sie reparieren und heilen nicht nur angeschlagene Einheiten, sondern füllen auch die Support-LKWs auf.

### 3. SANITÄTER!

Zur Grundausstattung gehören bei jedem Einsatz ein oder zwei Sanitätseinheiten sowie je ein Reparatur- und Munitions-LKW. Ohne diese Truppen sind viele Missionen kaum zu schaffen. Leere LKWs füllen sich übrigens (langsam) automatisch wieder auf, sobald sie neben einem eigenen Versorgungslager stehen.

### 4. EDEL-INFANTERIE EINKAUFEN

Unterschätzen Sie nicht die Wirkung spezieller Infanterie-Einheiten. Die sind zwar teurer und man kommt leicht in Versuchung, gleich etwas "Richtiges" zu nehmen. Perfekt eingesetzt ist das spezialisierte Fußvolk aber seinen Preis mehr als wert. Bazooka-Schützen etwa sind eine tolle Panzerabwehrwaffe. Scharfschützen eignen sich besonders für knifflige Infanterie-Gefechte, ebenso der feurige Flammenwerfer-Trupp. Letzteren können Sie auch gezielt dazu einsetzen, feindliche Edel-Panzer zu erbeuten: Besatzung grillen, warten, bis die flüchten und das Gefährt wieder abkühlt und dann eigene Panzerfahrer hinschicken.

### 5. WICHTIGES ZUBEHÖR

Vergessen Sie beim Kauf von Infanterie-Einheiten nicht, diese auch standesgemäß auszurüsten. Während Sie Schlauchboot, Feldstecher und Minensuchgerät meist zu Hause lassen können, lohnen sich Panzerminen beider Sorten und Handgranaten fast immer.

### 6. IMMER IN BEWEGUNG BLEIBEN

Kämpfen Sie gegen durchschlagskräftige Einheiten mit lahmer Feuerfrequenz (schwere Panzer, Artillerie, PaK, Flak usw.), lohnt es sich, in Bewegung zu bleiben. Es ist mühselig, seinen Panzer immer wieder neu zu positionieren, doch mit etwas Geschick und gutem Timing bleibt er dadurch von schweren Treffern verschont. Achten Sie aber darauf, ihn so zu bewegen, dass er nicht ewig braucht, bis er selbst wieder feuern kann.

### 7. ARTILLERIE UND AUFKLÄRUNG

Manche Artillerieeinheiten haben einen größeren Schuss- als Sichtkreis. Um das große Potenzial dieser Waffengattung nutzen zu können, sollten Sie immer ein Späh- bzw. Aufklärungsfahrzeug vorausschicken. Das macht dann mögliche Angriffsziele aus.

### 8. KAMPFUNTERSTÜTZUNG NUTZEN

Setzen Sie die Kampfunterstützung mit Bedacht ein. Fallschirmspringer immer abseits eines Gefechts landen lassen: Andernfalls werden die Männer schon von einfacher Infanterie auf die Hälfte dezimiert, noch bevor sie kampfbereit sind. Bombardements, Flächenbombardements und Artillerie nicht zu früh einsetzen, außerdem vorher gründlich die Gegend aufklären. Am effektivsten sind diese drei Mittel bei einer großen und möglichst unbeweglichen Gegnerschar – gegen Infanterie helfen sie nur begrenzt. **MG**

# POKÉMON

## POKÉMON NR. 182 BIS NR. 202

# DER GROSSE POKÉDEX TEIL 8

### NR. 182: LANTURN

**Typ/Größe/Gewicht:** Elektro, Wasser /1,2m/22,5kg
**Fähigkeit:** Voltabsorber – Wandelt Elektro-Attacken in KP um
Erleuchtung – Mehr PKMN-Begegnungen
**Anfällig gegen:** Pflanze, Boden
**Widerstand:** Feuer, Wasser, Eis, Flug, Stahl
**Vorherige Entw.-Stufe:** Lampi
**Entwickelt sich ab Lv.:** –

### NR. 183: LIEBISKUS

**Typ/Größe/Gewicht:** Wasser /0,6m/8,7kg
**Fähigkeit:** Wassertempo – Steigert INIT bei Regen
**Anfällig gegen:** Pflanze, Boden
**Widerstand:** Feuer, Wasser, Eis, Flug, Stahl
**Fundort:** Route 128, Prachtpolis City
**Vorherige Entw.-Stufe:** –
**Nächste Entw.-Stufe:** –
**Entwickelt sich ab Lv.:** –

### NR. 184: SEEPER

**Typ/Größe/Gewicht:** Wasser /0,4m/8,0kg
**Fähigkeit:** Wassertempo – Steigert INIT bei Regen
**Anfällig gegen:** Elektro, Pflanze, Gestein, Kampf
**Widerstand:** Eis, Wasser
**Fundort:** Route 132-134
**Vorherige Entw.-Stufe:** –
**Nächste Entw.-Stufe:** Seemon
**Entwickelt sich ab Lv.:** 32

### NR. 185: SEEMON

**Typ/Größe/Gewicht:** Wasser /1,2m/25,0kg
**Fähigkeit:** Giftdorn – Vergiftet bei Berührung
**Anfällig gegen:** Elektro, Pflanze, Gestein, Kampf
**Widerstand:** Eis, Wasser
**Fundort:** –
**Vorherige Entw.-Stufe:** Seeper
**Nächste Entw.-Stufe:** Seedraking
**Entwickelt sich ab Lv.:** Durch Tausch mit Drachenhaut

### NR. 186: SEEDRAKING

**Typ/Größe/Gewicht:** Wasser, Drache /1,8m/152,0kg
**Fähigkeit:** Wassertempo – Steigert INIT bei Regen
**Anfällig gegen:** Gestein, Kampf, Drache,
**Widerstand:** Wasser, Feuer
**Fundort:** –
**Vorherige Entw.-Stufe:** Seemon
**Nächste Entw.-Stufe:** –
**Entwickelt sich ab Lv.:** –

### NR. 187: KINDWURM

**Typ/Größe/Gewicht:** Drache /0,6m/42,1kg
**Fähigkeit:** Steinhaupt – Verhindert Rückstoß-Schaden
**Anfällig gegen:** Drache, Eis
**Widerstand:** Elektro, Pflanze, Wasser, Feuer
**Fundort:** Route 115
**Vorherige Entw.-Stufe:** –
**Nächste Entw.-Stufe:** Draschel
**Entwickelt sich ab Lv.:** 30

### NR. 188: DRASCHEL

**Typ/Größe/Gewicht:** Drache /1,1m/110,5kg
**Fähigkeit:** Steinhaupt – Verhindert Rückstoß-Schaden
**Anfällig gegen:** Drache, Eis
**Widerstand:** Elektro, Pflanze, Wasser, Feuer
**Fundort:** –
**Vorherige Entw.-Stufe:** Kindwurm
**Nächste Entw.-Stufe:** Brutalanda
**Entwickelt sich ab Lv.:** 50

### NR. 189: BRUTALANDA

**Typ/Größe/Gewicht:** Drache, Flug /1,5m/102,6kg
**Fähigkeit:** Bedroher – Senkt ANGR des Gegners
**Anfällig gegen:** Drache, Eis, Gestein
**Widerstand:** Pflanze, Wasser, Feuer, Käfer, Boden, Kampf
**Fundort:** –
**Vorherige Entw.-Stufe:** Draschel
**Nächste Entw.-Stufe:** –
**Entwickelt sich ab Lv.:** –

### NR. 190: TANHEL

**Typ/Größe/Gewicht:** Stahl, Psycho /0,6m/95,2kg
**Fähigkeit:** Neutraltorso – Verhindert Fähigk.-Reduzier.
**Anfällig gegen:** Feuer, Boden
**Widerstand:** Drache, Eis, Psycho, Pflanze, Stahl, Gestein, Gift, Flug, Normal
**Fundort:** Nach Sieg über Liga in Moosb. City
**Nächste Entw.-Stufe:** Metang
**Entwickelt sich ab Lv.:** 20

### NR. 191: METANG

**Typ/Größe/Gewicht:** Stahl, Psycho /1,2m/202,5kg
**Fähigkeit:** Neutraltorso – Verhindert Fähigk.-Reduzier.
**Anfällig gegen:** Feuer, Boden
**Widerstand:** Drache, Eis, Psycho, Pflanze, Stahl, Gestein, Gift, Flug, Normal
**Vorherige Entw.-Stufe:** Tanhel
**Nächste Entw.-Stufe:** Metagross
**Entwickelt sich ab Lv.:** 45

### NR. 192: METAGROSS

**Typ/Größe/Gewicht:** Stahl, Psycho /1,6m/550,0kg
**Fähigkeit:** Neutraltorso – Verhindert Fähigk.-Reduzier.
**Anfällig gegen:** Feuer, Boden
**Widerstand:** Drache, Eis, Psycho, Pflanze, Stahl, Gestein, Gift, Flug, Normal
**Vorherige Entw.-Stufe:** Metang
**Nächste Entw.-Stufe:** –
**Entwickelt sich ab Lv.:** –

### NR. 193: REGIROCK

**Typ/Größe/Gewicht:** Gestein /1,7m/230,0kg
**Fähigkeit:** Neutraltorso – Verhindert Fähigk.-Reduzier.
**Anfällig gegen:** Pflanze, Wasser, Stahl, Boden, Kampf
**Widerstand:** Feuer, Gift, Flug, Normal
**Fundort:** einmalig auf Route 111 (Wüstenruine)
**Nächste Entw.-Stufe:** –
**Entwickelt sich ab Lv.:** –

### NR. 194: REGICE

**Typ/Größe/Gewicht:** Eis /1,8m/175,0kg
**Fähigkeit:** Neutraltorso – Verhindert Fähigk.-Reduzier.
**Anfällig gegen:** Feuer, Stahl, Gestein, Kampf
**Widerstand:** Eis
**Fundort:** einmalig auf Route 105 (Meeresruine)
**Nächste Entw.-Stufe:** –
**Entwickelt sich ab Lv.:** –

### NR. 195: REGISTEEL

**Typ/Größe/Gewicht:** Stahl /1,9m/205,0kg
**Fähigkeit:** Neutraltorso – Verhindert Fähigk.-Reduzier.
**Anfällig gegen:** Feuer, Boden, Kampf
**Widerstand:** Unlicht, Drache, Eis, Psycho, Pflanze, Stahl, Geist, Käfer, Gestein, Gift, Flug, Normal
**Fundort:** einmalig auf Route 120 (Himmelsruine)

# Dies ist der letzte Teil unseres Pokédex. Haben Sie schon alle Pokémon gefunden?

## NR. 196: LATIAS

| | |
|---|---|
| **Typ/Größe/Gewicht:** | Drache, Psycho /1,4m/40,0kg |
| **Fähigkeit:** | Schwebe – Kein Treffer b. Boden-Attacken |
| **Anfällig gegen:** | Unlicht, Drache, Eis, Geist, Käfer |
| **Widerstand:** | Psycho, Elektro, Pflanze, Wasser, Feuer, Kampf |
| **Fundort:** | Zufällig nach Sieg über die Liga (nur Saphir) |
| **Nächste Entw.-Stufe:** | – |

## NR. 197: LATIOS

| | |
|---|---|
| **Typ/Größe/Gewicht:** | Drache, Psycho /2,0m/60,0kg |
| **Fähigkeit:** | Schwebe – Kein Treffer b. Boden-Attacken |
| **Anfällig gegen:** | Unlicht, Drache, Eis, Geist, Käfer |
| **Widerstand:** | Psycho, Elektro, Pflanze, Wasser, Feuer, Kampf |
| **Fundort:** | Zufällig nach Sieg über die Liga (nur Rubin) |
| **Entwickelt sich ab Lv.:** | – |

## NR. 198: KYOGRE

| | |
|---|---|
| **Typ/Größe/Gewicht:** | Wasser /4,5m/352,0kg |
| **Fähigkeit:** | Niesel – Ruft im Kampf Regen herbei |
| **Anfällig gegen:** | Elektro, Pflanze |
| **Widerstand:** | Eis, Wasser, Feuer, Stahl |
| **Fundort:** | Urzeithöhle (nur Saphir) |

## NR. 199: GROUDON

| | |
|---|---|
| **Typ/Größe/Gewicht:** | Boden /3,5m/950,0kg |
| **Fähigkeit:** | Dürre – Erzeugt Sonne im Kampf |
| **Anfällig gegen:** | Eis, Pflanze, Wasser |
| **Widerstand:** | Elektro, Gestein, Gift |
| **Fundort:** | Urzeithöhle (nur Rubin) |

## NR. 200: RAYQUAZA

| | |
|---|---|
| **Typ/Größe/Gewicht:** | Drache, Flug /7,0m/206,5kg |
| **Fähigkeit:** | Klimaschutz – Kehrt Wettereffekte um |
| **Anfällig gegen:** | Drache, Eis, |
| **Widerstand:** | Gestein, Pflanze, Wasser, Feuer, Käfer, Boden, Kampf |
| **Fundort:** | Himmelsturm |

## NR. 201: JIRACHI

| | |
|---|---|
| **Typ/Größe/Gewicht:** | Stahl, Psycho /0,3m/1,1kg |
| **Fähigkeit:** | Edelmut – Oft Attacken mit Zusatzeffekten |
| **Anfällig gegen:** | Feuer, Boden |
| **Widerstand:** | Drache, Eis, Psycho, Pflanze, Stahl, Gestein, Gift, Flug, Normal |
| **Fundort:** | Tausch aus Pokémon Channel (GC) |
| **Vorherige Entw.-Stufe:** | – |
| **Nächste Entw.-Stufe:** | – |

## NR. 202: DEOXYS

| | |
|---|---|
| **Typ/Größe/Gewicht:** | Psycho /1,7m/60,8kg |
| **Fähigkeit:** | Erzwinger – Steigert AP-Verbrauch des Gegners |
| **Anfällig gegen:** | Unlicht, Geist, Käfer |
| **Widerstand:** | Psycho, Kampf |
| **Fundort:** | noch nicht bekannt |
| **Vorherige Entw.-Stufe:** | – |
| **Nächste Entw.-Stufe:** | – |
| **Entwickelt sich ab Lv.:** | – |

play The PlayStation ist eine registrierte Marke von www.cypress.de

ACTION-HIGHLIGHT DEVIL MAY CRY 3

Exklusiver Bericht zu Dantes dämonisch coolem Comeback!

EXKLUSIVES VIDEOMATERIAL:

Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3, Onimusha 3, Final Fantasy 12 uvm.

JETZT 3 x PLAY FÜR NUR 10 € TESTEN:

Du sparst über 30 %!
Tel. 0 18 05/90 90 88 (0,12 €/Min)
Mail: abo@playplaystation.com

# IM NÄCHSTEN HEFT...

## SPIDER-MAN 2

▲ **SUPERHELD:** Spidey kämpft sich im GTA-Stil durch Manhattan.

## AB 21. JULI AM KIOSK!

## DOOM 3

▲ **SPANNEND:** Ist der heiß ersehnte Schocker-Shooter endlich da?

## CATWOMAN

▲ **SEXY:** Machen Sie eine gute Figur als agile Katzenfrau.

## JOINT OPERATIONS

▲ **DSCHUNGELKRIEG:** Battlefield Vietnam unter Beschuss.

## WEITERE HITS:

### GAMES CONVENTION 2004

▲ **VORFREUDE:** Wir zeigen Ihnen die Highlights der deutschen Spiele-Messe.

### SILENT HILL 4

▲ **ZUM FÜRCHTEN:** Wie gruselig ist der neue Teil der Horror-Serie?

### BROTHERS IN ARMS

▲ **INNOVATIV:** Toller Mix aus Ego-Shooter und Zweiter-Weltkrieg-Strategie.

Jetzt bequem zu Hause lesen
Jahresabo für nur € 20,40
Lieferung frei Haus!
☎ 01805-90 90 88 ( 0,12/Min.)





# IMPRESSUM

CyPress
The POWER of Entertainment

CyPress GmbH
Max-Planck-Straße 13 · D-97204 Höchberg
Telefon (09 31) 40 69 10 · Fax (09 31) 4 06 91 15
www.cypress.de

**GESCHÄFTSFÜHRER:** Stefan Winners

**CHEFREDAKTEUR:** Tobias Schweikl (ts) (verantwortl. für den red. Inhalt)
**REDAKTION:**
Gunther Hruby (gh, leitender Redakteur), Michael Galuschka (mg, leitender Redakteur), Thomas Szedlak (sz), Markus Häberlein (mh), Carsten Grauel (cg), Swen Harder (sh), Patric Roos (pr, Volontär), Fabian Käufer (fk, Volontär)
Andreas Szedlak (az, Volontär)
**AUTOR:** Thomas Nickel (tn)
**GRAFISCHE LEITUNG + TITEL:** Michael Stark
**LAYOUT:** Kristina Arnold, Diane Feininger, Frank Pfründer
**LEKTORAT:** Petra Breitenbach, Jan Vollmuth
**INTERNET-SERVICES:** Tobias Hartlehnert
**ANZEIGENLEITER:** Winfried Burkard (verantwortl. für den Anzeigenteil)
Telefon (09 31) 4 06 91 20 · Fax (09 31) 4 06 91 99
**ANZEIGENVERKAUF:** Markus Lutz
Telefon (09 31) 4 06 91 21 · Fax (09 31) 4 06 91 99
**DISPONENTIN:** Petra Smith · Telefon (09 31) 4 06 91 22
**LEITERIN PRODUKTION:** Andrea Stamm
**PDF-PRODUKTION:** Matthias Eckert
**VERTRIEBSLEITER:** Berthold Pospischil
Telefon (09 31) 4 06 91 19 · Fax (09 31) 4 06 91 18
**ANZEIGENPREISE:** Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 01.11.2003

**VERTRIEB HANDELSAUFLAGE:**
asv vertriebs gmbh
Telefon (040) 34 72 40 41 · Fax (040) 34 72 35 49

**BEZUGSPREISE:**
Jahresabonnement € 20,40 (Inland), € 22,80 (Österreich), Schweiz 40,20 SFR. Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: € 1,99 + Versandkosten.

**ZAHLUNG ABONNEMENT:**
Deutschland: Deutsche Bank Offenburg, BLZ 664 700 35, Kto. 0 448 829
Österreich: Bank Austria Bregenz, BLZ 12000, Kto. 501-326674/00
Schweiz: PTT Postfinance Basel, Kto. 40-384298-3

**BANKVERBINDUNG:**
CyPress GmbH
Commerzbank AG Würzburg, BLZ 790 400 47, Kto. 694 072 0

**BEZUGSMÖGLICHKEITEN:**
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

**DRUCK:** Vogel Druck und Medienservice GmbH & Co. KG, Leibnizstraße 5, 97204 Höchberg



© copyright by Videogames Aktuell, CyPress GmbH, Höchberg, Deutschland
Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion Videogames Aktuell recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in "Videogames Aktuell" erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.
Soweit wir Ihnen als Beigabe zu unserer Zeitschrift Datenträger zur Verfügung stellen, sind wir stets auf die optimale und fehlerfreie Qualität der Datenträger und der darauf befindlichen Software bedacht. Leider ist es nach dem aktuellen Stand der Technik jedoch nicht möglich, stets die vollständige Mangelfreiheit von Datenträgern und Software zu gewährleisten. Der Verlag übernimmt daher keine Haftung für etwaige Mängel von beigefügten Datenträgern und/oder der darauf befindlichen Software sowie für etwaige, sich daraus ergebende Schäden.



- Mitglied
Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. IVW)

**Verkaufte Auflage (IVW 1/2004): 71.589 Exemplare**

**Bei CyPress erscheinen außerdem:**
PlayStation.2 DVD Video DVD play


# ABO-SERVICE


**VIDEOGAMES AKTUELL Abo-Service**
Deutschland: Heuriedweg 19 · 88131 Lindau
Österreich: Postfach 4 · 6961 Wolfurt-Bahnhof
Schweiz: Gaiserwald Straße 14 · 9015 St. Gallen
Zentrale Abo-Nummer: Tel. (0049) 0 18 05-90 90 88 (€ 0,12/Min.)
Erreichbar: Mo.- Do. von 8 -18 Uhr · Fr. von 8 - 15 Uhr
Abo-Fax: (0049) 0 18 05-90 90 89
Abo-E-Mail: abo@gamesaktuell.de